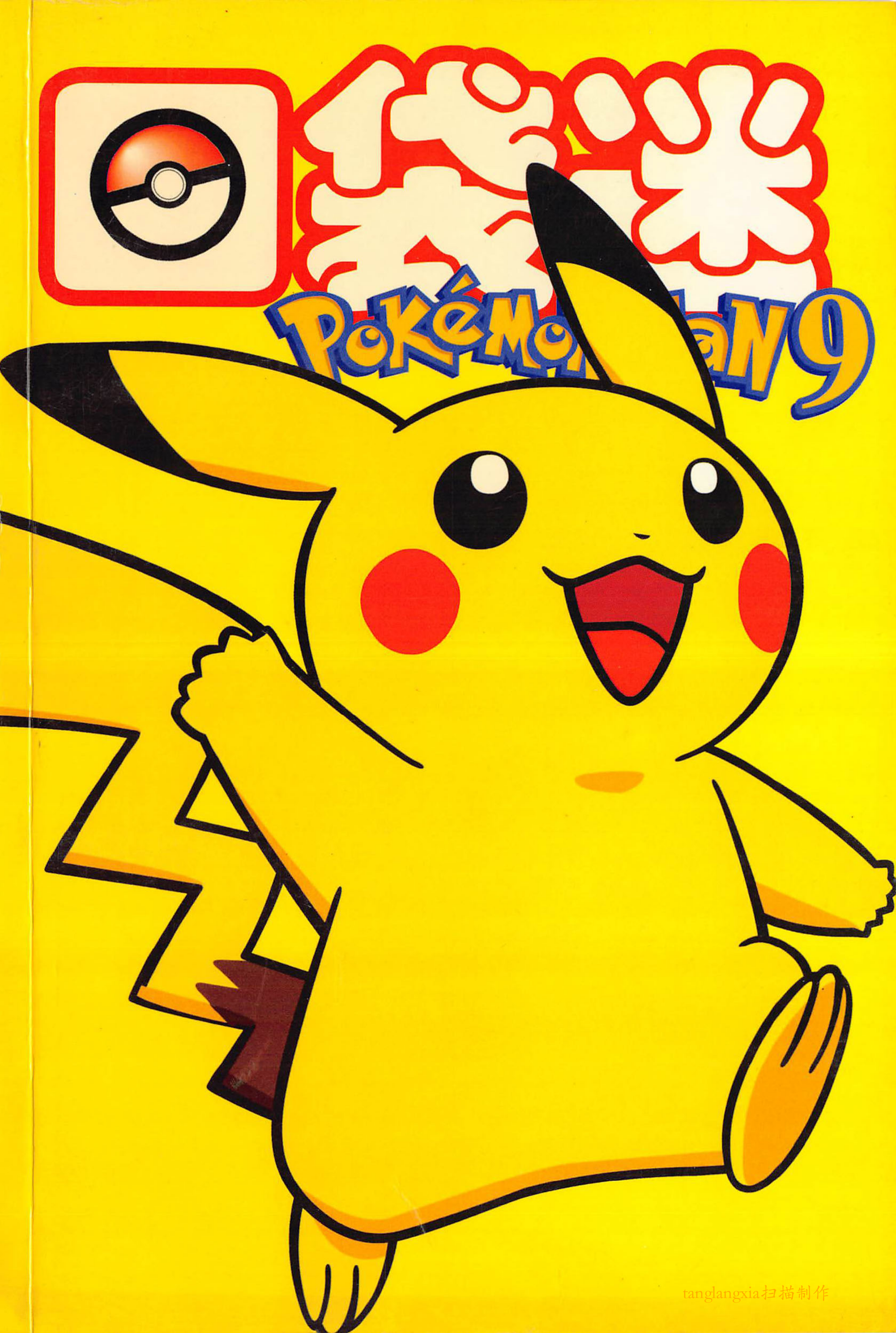


tanglangxia扫描制作


口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营!
2007
口袋迷年度纪念特辑
所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！
口袋必备知识特别训练
1438问答终极收录
超值定价18元
口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营!
2007
口袋迷
POKéMON FAN
赠
口袋
迷你典藏
剧场版精选音乐集
口袋问题合计收录
1438问
9月5日
全国上市



目录

攻略研究

选美秘笈……2
历代三主角的选择对道馆和后期捕捉的影响……4
口袋迷宫全状态研究……10
珍珠钻石研究之妖怪们的聚会……16
宠物小精灵宝石联盟攻略完结篇……22

影视动画

珍珠钻石剧情大放送……58
口袋妖怪玛纳霏的宠物使用详解……75
口袋妖怪最新剧场版特邀声优访谈录……80
口袋妖怪官方周边……84

口袋资料

DP训练员PM资料……94
神奇宝贝人名研究关东篇……102
NDS珍珠钻石模拟初探……106

口袋教学

口袋千问……110
珍珠钻石rom修改教程……123
口袋妖怪形象设计和图鉴研究学1……128
口袋妖怪DP存档补丁教程……144

特别推荐

论口袋邪恶组织……147
PM价值推销会2……152

口袋战术

口袋妖怪全宠战术2……166
神话时代……186
水系相关战术杂谈……194

口袋小说

原创小说-友谊万岁……206
现在创作时—口袋文学创作教程解答……216

选美秘笈



自从宝石时代便加入的选美大会系统让不少口袋玩家费尽了心思。培养妖怪，遗传招式学技能，种树果喂妖怪增加美丽度，最后还要带进选美场一级级晋级。在珍珠钻石版中，选美大赛升级，其中非常独特的便是新的装扮和DDR系统，除了要考验玩家自身的妆饰本领之外，还要考验玩家的音乐水平，这里Terror带来三条选美相关的小秘笈供大家参考。

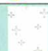
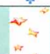
文/ Terror

口袋妖怪按摩



不要因为本小节的名字而误会该部分与题目无关。大家都知道，在珍珠钻石这部游戏中，口袋妖怪选美有了不小的变化，其中一项便是要靠玩家自己打扮口袋妖怪。看到NPC那种类繁多的装饰品真是令人羡慕。不过不要着急，这里将告诉大家一些得到装饰品的小秘笈。首先就要从口袋妖怪的按摩说起。按摩是从GBC口袋的时代就有的，就是增加口袋妖怪亲密度的一种办法。在珍珠钻石版中，除了能增加亲密度之外，还能获得道具，这些道具就是选美大赛所需要的装饰品。

在游戏中，第三个道馆旁边有间屋子，里面的MM就是给口袋妖怪按摩的。又能增加亲密度使之早日进化，又能得到选美相关的装饰品，何乐而不为呢？得到的装饰品列表如下：

物品名称	物品式样
决断力	
神秘的东西	
闪闪发光星	
哼唱音符	
神秘火光	
罕见银勺	
毒汁	
美丽露珠	
膨胀的烟	
海贝	
微弱的火	
光粉	
雪花	
电花	
弹簧	
富贵金币	

妖 怪 散 步

自从黄版时代的可带在身边的皮卡丘开始，口袋妖怪散步便成了众所期待的游戏模式。在珍珠钻石版中，终于实现了玩家的愿望，玩家可以携带特定的口袋妖怪在特定的场所内散步，一



共有十一只口袋妖怪可以进入散步。游戏中第五个道馆首领－幽灵系道馆首领所在的城市北部便可以进入场地散步。



除了普通的妖怪散步之外，这里可以拣到技能机45与其他一些道具。话归正题，这些口袋妖怪除了会跟在玩家后面跑来跑去之外，还可以拾到选美专用的装饰品。每只口袋妖怪每走200步便可拣到一个物品。真是件好事情，这里便将可以进入散步的妖怪与其所能拾到的物品列表展示给大家。

能够进入的十一只妖怪：



妖怪可以拣到的装饰品列表：

#025 皮卡丘	#285 蘑蘑菇	
常见	稀有	非常稀有

#035 皮皮	#300 可爱猫	
常见	稀有	非常稀有

#052 可达鸭	#417 电栗鼠	
常见	稀有	非常稀有

#255 火稚鸡	#425 鬼飘飘	
常见	稀有	非常稀有

#255 火稚鸡	#425 鬼飘飘	
常见	稀有	非常稀有

树果	
稀有	非常稀有

选美绸带协会

在新奥东北部的休息区附近有条隐秘的路通往选美绸带协会。但这扇大门对于玩家来说却是非常难进入的，以至于许多人抱怨它不该存在。其实不然，这栋建筑物是只有该协会的会员才可以进入的。也就是说，进入这里，需要特别的条件。而这些条件





则包括选美大会所得到的绸带。在玩家队伍的口袋妖怪中任意妖怪需要至少10个绸带携带在身上，之后你便可加入该协会，得到认证后便可进入。这里的任何人都将知道你的名字（游戏中玩家的名字），而且会很开心你的到来（有些类似于宝石版中卡依市的追星族房间）。

选美绸带协会不只是用来观赏与被崇拜的地方，这里其实是有一些奖励活动的。当玩家进入以后没有看到很多人的时候，就是说，里面只有少数几个人可以聊天的时候。跟前台接待的柜台那MM谈话，她会卖给你一些很迷人的绸带。这些绸带将是玩家在任何地方都不能找到的(除了这里)。购买之后，绸带将会自动给队伍中第一只妖怪带上。不过一次只能买一个，所以要给购买之前，先想好要给哪知口袋妖怪携带哦！下面给大家列出绸带的样式与价格以供参考，价钱不菲啊！

灿烂绸带	皇家绸带	灿烂的皇家绸带
$10,000	$100,000	$999,999

最后，在选美绸带协会的二楼会有更意外的惊喜。在这里，你将会看到四位按摩的女士。说起按摩，不要误会，是给你的口袋妖怪按摩。按摩与以往游戏的内容相同，将会增加口袋妖怪的亲密度。但这里增加的亲密度幅度将比新奥任何一个地方的更多。她们每天（游戏时间）只会给按摩一次，所以按摩之前，先想好哪知妖怪需要增加亲密度。



三条秘笈终于写完了，想必一定可以给喜欢选美的玩家带来不小的帮助吧。若真如此，那Terror的苦心也算没有白费。最后祝愿各位选美玩家，在选美大赛获得好成绩，快快努力进军选美协会，让全世界的玩家都通过Wifi认识你吧。

历代游戏三主角的选择对道馆和后期精灵捕捉的影响

文/ figuechen crobat

金银版：

金银可选三主角：NO.152大菊花、NO.155暴炎鼠、NO.158大力鳄

从能力来看，草主角重守，火主角重特攻，水主角攻守兼备。

道馆之路

◆飞行道馆：



草：如果一开始选的是草系，那打飞行道馆就十分吃力了。馆主的比比鸟会旋风，所以可以考虑多练级，再加以减半反射、毒粉之类的进行干扰，才能顺利过关。打道馆之前那个塔都是草系的，打起来也很吃力。

火：用火系技能强攻即可，发挥等级优势，要小心比比鸟的拨泥，RP不好可能比较棘手。

水：不错的物防，加上水枪的本属性加成，基本同火。

◆虫系道馆：



草：依旧吃力。馆主的飞天螳螂的连续切几下以后杀伤十足，所以草主角直接过有些累，建议抓一只飞行系的，如波波，来过虫系道馆。

火：属性克制，轻松过关。一直用火系技能即可。

水：防比较高，一定程度上可以无视最初的几下连续切。要利用飞天螳螂防低的弱点尽早结束战斗，如果被拖到数回合后，那就会十分不利。

◆普通系道馆：

草：无属性克制或反克制。但奶牛强悍的防守能力和滚动这一技能的回合加成特性，想要速战速决，草系比较难。由于技巧不足，难以发挥草系擅长干扰的能力。故推荐捉一只鬼斯，用催眠来解决。



火：奶牛特防比普防低，但奶牛使用的滚动技能克制火主角，所以不推荐直接使用火主角来打。捉鬼斯来打依然是不错的选择。

水：注意奶牛的滚动加成特性即可，尽早结束战斗。

◆鬼系道馆：



草：鬼+毒的属性让草系主角难以发挥草系本属性的优势，也无法下毒。所以还是让其它精灵代打吧。

火：注意一下别被催眠就行。防应该挺得过去，用强力特攻来秒杀对手。

水：能得到冲浪，而且自身攻防兼备，所以只要注意别被催眠，应该不成问题。一直用水系技能就可以不费力气地打掉鬼。

推荐购买解睡药可以54掉耿鬼的食梦。

◆格斗系道馆：



草：建议使用减半反射来造福队友和自己，然后下毒压制。飞叶快刀等进行攻击。不错的普防应该可以抵挡格斗系的强攻。

火：如果使用得当还是可以过的，在等级优势的弥补下，火系的威力可以发挥出来。烧伤的几率虽然低，但一旦对手被烧伤，基本就废了。

水：只要等级优势在，一般没有太大问题。直接进攻就可以了。



◆钢系道馆:

草：属性上被压制，草系技能依然无法发挥。只能依靠其它精灵了。

火：属性上克制对手，但对手善于利用天气变化来削弱你的攻击。所以可以佯装上水系，待其使用放晴以后，再上火主角，可以完成秒杀。

水：虽然属性上克制，当时也能学到冲浪这样的高威力技能，但对手放晴以后水系威力大减，加上在这里一般属性不占优势，在双方属性差不多的情况下，加上对手有补血的药，所以在打磁怪的时候尽量减少伤害，重点攻击钢蛇。你不仁我不义，你也可以使用一些补血的药来过关啦，还有就是充分利用对手钢尾巴（游戏里叫“清楚”）的命中率问题。

◆冰系道馆:



草：还是被克，找其它人吧。有几个带水属性用飞叶快刀等级压制，还是可以勉强打打。

火：克制对手，但有些附带有水属性的要小心。伊诺猪还是当仁不让地用火系技能灭之。

水：虽然看似属性较亏，但伊诺猪带地面属性，故属性上不占优但也不亏，冲浪即可。



◆龙系道馆:

草：属性上吃亏，但可以用减半反射和毒粉来造福队友，削弱敌人。

火：属性上同样吃亏，建议找水系用冰招过关。

水：防守上相对轻松，进攻上可以用冰风或者冰光来打，比较克制对手，但小心异常带来的副作用。

对后期精灵捕捉的影响：

金银版内没有影响，无论你初期选了谁，后期都能遇到并捕捉三圣兽。

红蓝绿宝石:

可选三主角：NO.252草蜥蜴、NO.255小火鸡、NO.258小水狗

从能力来看，草主角重速攻，火主角重两攻，水主角攻守兼备。

道馆之路

◆岩石道馆:



草：种子机枪+吸取的草系技能足以很轻松地灭掉道馆主的精灵。磁石怪的防很高，不像小拳石那样一打就死，所以一开始用种子机枪磨血，自己血少时可以用吸取进行补充，由于对手有药，所以尽量算准伤害，不要打到红血，在黄血快到红血的时候种子机枪一招毙命，免得夜长梦多。

火：进化前打肯定不行，进化以后学会二重踢以后就容易许多。在打小拳石的时候尽量少伤血，由于格斗属性对岩石攻击二倍抵抗，所以属性上不吃亏。磁石怪虽然防高，无奈攻低。只要一直二重踢下去，对手就无力阻挡你过关。

水：尽量进化以后去打，泥浆喷射和水枪都可以。进化以后多了地面属性使得对手岩石属性的进攻威力大减。防高攻高，过关相当容易。



◆格斗道馆

草：草主角防较低，所以要速战速决。由于对手巨大化只加普防，所以要尽量早地用种子机枪将其消灭。这里比较难打，所以可以考虑抓一个蝙蝠来做盾牌，蝙蝠四倍抵抗格斗进攻，可以为草主角补血提供机会。

火：可以使用飞行系技能来攻击，也可以使用

火系技能。如果对手巨大化过，那么就要用火系技能进行攻击，注意不要让对手过多地强化，相信RP的同学可以利用一下火苗的特效来烫伤对手。
水：属性上互不克制，也没有抵抗。所以等级优势十分重要。因为对手有强化招式而我方没有，对方也有补血的药来防止快杀。所以打这个道馆需要大量补血药水。我方也可以考虑适当的弱化，泼沙和泥浆喷射都是不错的选择，重点推荐泼沙。
绿宝石里的馆主有瑜伽王，攻击力异常惊人，需要小心防备。

◆电系道馆：



草：属性上非常不利，对手的电磁波也可以削弱我方的速度优势，所以强烈不推荐用草主角打，强行等级压制可以期待刀叶的CT发挥。
火：属性上克制，可以选择用火系技能或者格斗系技能。在使用格斗系技能时小心对手的特性，别被麻痹了。适当强化以后的格斗系技能威力不可小视。
水：加上地面系属性以后无视电系攻击，毫无疑问这个是最佳选择了。泥浆喷射就可以搞定一切。



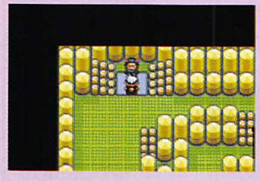
◆火系道馆

草：属性被克制，所以一般来说都用其它精灵过关。一般为水系，蜥蜴王高速游击也可以起到一定压制效果，但是如果敌人如果放晴了，就不要冒险。
火：属性上占有一定优势，对方的攻击可以两倍抵抗，但是放晴+燃烧殆烬也不是闹着玩的。我方则可以用格斗系技能进行攻击。由于对手的乌龟防比较高，推荐采取强化。技能可以使用巨大化。由于对手每次攻击以后特攻都要降两阶，所以威力呈递减趋势。小心最后它会使用压制技能，别被麻痹了。
水：无论是水系还是地面系的技能，攻击起来都是得心应手。自己看着办吧！

◆普通系道馆：



草：普通系道馆里的都是攻高防低的家伙，特性也对它们不利。但请假王攻击力实在惊人，所以最好要有盾牌或者是大量的补血药水。在对手偷懒的那回合进行补血。慢慢耗吧。
火：属性上较为有利，但难以秒杀，所以推荐先巨大化强化一次。伤害可以用补血药水进行补充。等攻击力足够以后再攻击效果比较好。
水：防高是优势，但必须处理好攻与守的关系。打法基本同草主角，慢慢耗。利用对手特性的不利因素来过关。



◆飞行系道馆：

草：不太有利，最好用其它精灵。
火：同样不利，最好用其它精灵。
水：学会冰光以后可以很轻松地杀过去。对付钢鸟只要冲浪两下足矣，而压轴的碧云龙则冰光就可以秒杀。绿宝石中新增热带雷龙，所以冰系更加有效。最好带一个电系的来对付海鸥。

◆超能力系道馆（双打）：



草：属性克制，要充分发挥双打里的集中火力原则，搭档要强攻，不要用冲浪等技能，集中火力灭掉防低的，然后一起来攻另一个。相信这不是问题。
火：属性上不占优势，但同样可以配合集中火力灭掉一个，再利用速度优势灭掉第二个。缺点是

一定要保证第一个能够秒杀，否则将满盘皆输。
水：属性上虽然占优，但技巧上比较吃亏。冲浪在双打里威力比较小，对手又是浮游特性。所以搭档也以守为主，用消耗过关。
绿宝石中新增的天然雀对草主角不利，建议用强力攻击手除之。海边可以收服Lv35的大口鲨，使用效果不错。



◆水系道馆:
草：属性占优，刃叶切可以灭掉一大片。对付美蛇的时候要利用属性和等级优势，否则比较难。
火：属性被克制，推荐换人打。
水：属性上不占优势，消耗起来也不占便宜。所以除非学习了剧毒之类的技能，否则还是让人代劳吧。
绿宝石中变化较大，草主角小心海象和海马龙。海马龙的分身尤其要注意。

对后期捕捉的影响：
　　三神柱的捕捉均和主角选择无关。

火红叶绿:

可选三主角：NO.001妙蛙种子、NO.004小火龙、NO.007杰尼龟
　　从能力来看，草主角攻守兼备，火主角重特攻，水主角重守。

道馆之路



◆岩石系道馆:
草：学会藤鞭以后就可以了，很轻松地一下打一个过关。
火：略有吃力，但初期也没有别的精灵可以抓，所以只能硬着头皮过关。用金抓来克制岩石系，但对手一般防比较高，所以要有一些运气。让金抓的追加效果(自己攻击升一阶)和对手岩石封的Miss同时出现。
水：水枪一下一个，不说了。



◆水系道馆:
草：用草系技能很轻松，还可以带些辅助技能来帮助速战速决。
火：很累，自己肯定过不了。如果实在不行可以抓一个草系的来。
水：一样累，如果不抓别的的话那很难过，因为海星还有再生这一招。



◆电系道馆:
草：打磁铁有些累，可以催眠来帮助比较快的过关。
火：用火系技能可以打磁铁，其它的由于等级占优所以直接打就可以了。
水：被克制，一般从地鼠洞里抓个地鼠就可以了。



◆草系道馆:
草：催眠催眠，催完了让别人打就可以了。
火：属性克制，火系技能或飞行系都可以。
水：可以用冰光来打，由于攻不高所以可能有些吃力。注意不要中异常，其它的就看等级差距。



◆超能力系道馆:
草：被克制，一般不要让它打。
火：用飞行系或火系技能，对付胡地用普攻，对付蛾可以用火烧，其它的看着办吧，总之利用对手防低的弱点强攻即可
水：冲浪冲下去，一直打，要有耐心。



◆毒系道馆:
草：属性上不占优势，可以干扰，但主攻不用让它上。
火：小心被剧毒，尽量速战速决，用强大的特攻来解决一些特防低的

对手，这时候等级差距也很重要。
水：比较难打，消耗起来一定耗不过对手，就看等级优势了。如果耗不过就不要用它。

◆**火系道馆：**



草：被克制，推荐使用水系。
火：属性不占优，不过可以利用抗性用飞行系技能灭之。
水：属性占优，冲浪即可。



◆**地面系道馆：**
草：属性有优势，打犀牛的时候可以直接灭，打尼多的时候可以先催眠然后慢慢杀之。
火：属性不占优，除非有巨大的等级差距，否则一般不要让它打。
水：冲浪，一下一个，爽！

对后期捕捉的影响：
草：通关后可以捕捉炎帝
火：通关后可以捕捉水君
水：通关后可以捕捉雷公

珍珠钻石版：

珍珠钻石可选用的三主角：NO.387 嫩苗龟、NO.390 小火猴、NO.393 圆企鹅

总体看来火猴速度快，能双刀；企鹅特攻良好，抗性优秀；巨树龟防御理想，物理攻击方面也比较优秀。

道馆之路

◆**岩石会馆：**



草：草主角防御不错，13级习得的飞叶快刀相当好用，即使挨一下炮头龙的攻击也能抵挡下来。
水：未进化前还没有钢的属性，即使钢爪也不能对岩石系造成很大伤害，泡泡进攻吧。
火：相比同样属性主角的火鸡来说，火猴进化后学会的是威力不大的音速拳，要适当使用恢复药或者依靠队友帮助。



◆**草会馆：**
草：本系对抗比较棘手，22级学会的咬咬可以一试，建议收服396号胖胖翁协助战斗。
火；有了火焰车的火猴相当好用，加上等级压制，可以不费吹灰之力获得徽章。
水：万花蔷薇的特殊攻击不可小视，保险起见还是带上飞行系吧，初期的396号胖胖翁是通关相当不错的伙伴。

◆**格斗会馆：**



草：凭借物理耐久可以直接拼到最后，能进化到最终形态更是可以高威力地震，对敌猛攻。
火：道理大同巨树龟，高速高攻的火焰车相当好用，这里钢属性成了路卡的累赘。
水：有啄可以使用，但是效果不敢恭维，水系泡光压制吧。
同样推荐收服396号协助。



◆**水会馆：**
草：虽然是占便宜的属性，但是首发的暴鲤龙单凭草戏绝招还是很难对付的，沼王速度慢而且被草4倍杀，灭起来相当爽，叉尾鼬虽然速度快，但是它的物理攻击对巨树龟基本上不起作用。
火：基本上使用比较困难，由于通关没有适合火猴的电系绝招，还是推荐交给队友发挥。
水：打击面相当成问题，交给队友才是上策。推荐使用405号，雷霆狮。

◆幽灵会馆：



草：三个鬼唯一能对抗的也就是梦魔了，如果还保留着咬咬的话，可以凭耐久艰难通过，不过近身攻击注意鬼气球的引爆特性，好不容易击败的对手要是一起挂掉，经验可就没有喽。

火：虽然没有很大的属性优势，但是高速高攻依旧是铁饭碗，拼死获胜不算困难。

水：这一仗可以等级压制生拼过去，同火猴，敌人攻击威力一般，恢复药还是带几个好。

可以收服胡地助阵。

◆冰会馆：



草：4倍被克制十分不利，即使有诅咒强化，在没有完成前也比较危险，自身速度不快，不推荐作主力对抗此会馆。

火：雪树被火四倍杀，狃拉柏格斗怕的要死，总体来说打起来很顺畅。

水：要是练了物理攻击的企鹅可以剑舞后进攻，特攻方向的冲浪攻击草效果一般，等雪树换下之后还有格斗的瑜珈王压制发挥。总体来说，最好有火/斗的队友协助一下会好一些。

◆钢会馆：



草：虽然有地震，但是面对高物理防御的对手还是有些吃力，庆幸的是对手也对其束手无策，地震强攻吧。

火：近身拳要发威了，选择特攻的猴子更是可以轻松通过。

水：这一仗三主角都得心应手，本系冲浪威力依旧王道，强攻过关难度很低。

◆电会馆：



草：地面属性用起来再合适不过了，章鱼桶也有草属性可以克制，长尾四手可以地震强攻。

水：属性不利，游击可以用一下，但是不推荐作为主力。

火：双方都没有属性优势，但是一般情况我方等级会比较高，强化后直接进攻即可。

对后期精灵捕捉的影响：无。





口袋迷宫全状态图解研究

文/qy

NDS上的新作《口袋妖怪不可思议迷宫2》就要上市了！在这里让我们来深入研究一下在迷宫中PM的各种状态，作为2代发行前的一个回顾，也算作为打好新作的铺垫吧。

精灵的状态在迷宫游戏中的重要性甚至超过了传统的口袋游戏，在不利的状态下，PM不仅战斗受到了一定的约束，连在迷宫中的行动都要受到不同程度的限制，具体有：





badly poisoned 剧毒　　每2回合损失HP，HP不会自动回复，不能自动解除。（相关技能：剧毒，剧毒之牙）





bide 忍耐　　停止行动2回合，结束时对该方向敌人造成这2回合所受伤害的2倍的伤害（相关技能：忍耐）





burn 烧伤　　每10回合损失HP，不能自动解除，进入水域会解除。（相关技能：鬼火，火焰车，火焰放射，神圣火焰，大字火，三角攻击，热风，火花，暴列燃烧，火焰踢，火焰拳，火焰旋涡）



Charging 充电　下一回合（或者连锁）使用的任何电系招威力倍增。（相关技能：充电）



Confused 混乱　　行动和攻击失去方向控制，攻击会打到队友（范围性对敌人有效的伤害技巧除外），可用IQ使不会攻击队友。持续若干回合。（相关技能：可疑光，虚张声势，煽动，逆鳞，幻象光线，信号光线，超音波，天使吻，念力，暴裂拳，花瓣舞，眩晕拳，眩晕之舞，水之波动）



constriction　束缚　行动不能，且每过若干回合受到伤害。（相关技能：旋涡消失，贝壳夹，勒住，岩石封，火焰旋涡）



decoy　变身　变成一个替身，被队友视为敌人，（容易吸引敌人注意力），一层楼上只能有一个替身。持续约40回合。PS：感觉是敌人通常会54而不是注意。（相关技能：替身）





conversion 2　变换2　被招数击中时属性切换为抵抗该攻击的属性（随机）。持续约10回合。（相关技能：属性变换2）





counter　反击　反击受到的任何普通攻击和物理招数，被击倒时不会反弹。（相关技能：鼾声，追击，反击）





cringe　害怕　无法攻击和使用招数。（相关技能：鼾声，岩崩，惊吓，咬咬，神通力，头击，龙卷风，针刺臂膀，下马威，必杀门牙,践踏，骨棒击，回旋踢）





cursed　诅咒　受到该效果的第一回合损失满值的25%的HP。状态持续4回合（只损失一次HP）。（相关技能：诅咒）





destiny bond　命运相伴　受到该效果的PM将受到和造成该效果的PM相同的伤害。持续约10回合。（相关技能：命运相伴）





encore　鼓掌　只能使用上次使用的技能。持续约3回合。（相关技能：鼓掌）





endure　忍耐　当受到伤害会导致使用者死亡时，保留1HP。持续约3回合。（相关技能：忍耐）




enraged　激怒　　每受到一次伤害攻击力上升一段。持续约4回合。（相关技能：愤怒）




exposed　显现　　普通和格斗系招数能击中鬼系且威力倍增。（相关技能：嗅觉，识破）



focus energy　聚气　命中要害的几率提升至最大值。持续约3回合。（相关技能：聚气）



frozen　冰冻　不会受到伤害除非是火系攻击，此时冰冻状态同时取消。持续若干回合。（相关技能：细雪，三角攻击，暴风雪，冷冻拳，冷冻光线）




grudge　怨念　使用者被击倒时，攻击者所使用的最后一个技能的PP归0。（相关技能：怨念）




infatuated　媚惑　　无法做出任何行动。持续约4回合。（相关技能：媚惑）




ingrain　扎根　　无法移动，但在第1/6/11/16回合各恢复10HP。持续20回合。（相关技能：扎根）




ileech seed　寄生种子　每2回合损失10HP，并恢复使用者10HP。持续10回合。（相关技能：寄生种子）




leg hold　定身　　无法移动。持续2回合。（相关技能：蜘蛛网，黑暗眼神，挡路）



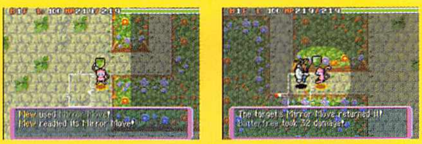
light screen　光墙　　所有受到的特殊攻击造成的伤害减半。持续10回合。（相关技能：光壁）



magic coat　魔法衣　　反弹所有能造成异常状态的技能，持续10回合。（相关技能：魔法衣）



mirror coat　镜像之衣　　使用者周围8格内对其使用的特殊技能敌人将受到使用者所受的相同的伤害。被击倒时无法反射。持续10回合。（相关技能：镜面反射）



mirror move　学舌　　抢先使用任何即将作用在自己身上的相同的攻击技能。只能影响到使用者周围8格范围内的敌人。持续4回合。（相关技能：学舌术）



mist　白雾　　使用者能力不会下降，包括两攻两防命中躲避。持续10回合。（相关技能：白雾）



mud sport　　玩泥　所有电系招数威力减半。（相关技能：玩泥）



Napping　打盹　　睡眠2回合，醒来时恢复全部HP和所有异常状态。（相关技能：睡眠）



paralysis　麻痹　速度减一段，攻击不能。持续若干回合。（相关技能：残废，雷电，雷电拳，舌舔，麻痹粉，十万伏特，电火花，电击，电磁波，电磁炮，飞跃，三角攻击，压制，蛇瞪眼，龙吐息）



nightmare　噩梦　　睡眠，醒来时受到伤害。（相关技能：噩梦）



paused　休息　PM停止行动一段时间。一般是由于使用破坏光之类的技能导致。（相关技能：暴乱植物，高压水炮，破坏光线，封印，暴烈燃烧）





perish song　灭亡歌　3回合后死亡。（相关技能：灭亡歌）

从上面的状态效果可以看出，如何让敌人进入不良状态和防止自己进入不利的状态，是迷宫游戏中致胜的关键所在。此外，和传统口袋游戏类似，保护色和自然力量也是迷宫中有趣的2个招式，其效果也来得比RPG游戏中要显著。所以这里顺带研究一下：

保护色/自然力量效果研究



保护色和自然力量是2个非常特殊的招式，它会根据PM战斗时所处的不同环境产生不同的变化和特效。而在迷宫里这2个技能的效果有些更是很离谱，比如银色海沟70F以后保护色居然会变岩系……以下是一份详细的统计列表，记住，有的时候即使看上去地形不一样，技能的效果也是相同的，这个在许愿星迷宫后期尤为明显。由于迷宫的地形是相对固定的（尽管地图会变），所以这里把所有迷宫各楼层对应效果写出来：





迷宫	层数	保护色	自然力量
1	all	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
2	all	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
3	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
4	all	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
5	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
6	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
7	all	地面	地震 じしん earthquake
8	all	普通	迅星 スピ ドスタ swift
9	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
10	all	冰	迅星 スピ ドスタ swift
11	all	冰	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
12	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
13	all	普通	迅星 スピ ドスタ swift
14	all	地面	地震 じしん earthquake
15	1–7	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
	8–15	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
16	all	水	乘浪 なみのり surf
17	1–69	水	乘浪 なみのり surf
	70–98	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
18	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
19	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
20	all	草	飞叶斩 はっぱカッタ razor leaf
21	1–19	冰	迅星 スピ ドスタ swift
	20–29	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
22	1–9	冰	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
	10–20	冰	影子球 シャド ボ ル shadow ball
	21–29	冰	迅星 スピ ドスタ swift
	30–39	冰	影子球 シャド ボ ル shadow ball
23	1–39	普通	迅星 スピ ドスタ swift
	40–98	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
24	1–7	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
	8–16	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
	17–24	冰	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
25	all	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
26	1–20	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
	21–99	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
27	1–29	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
	30–39	普通	迅星 スピ ドスタ swift
	40–59	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
	60–69	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
	70–98	普通	迅星 スピ ドスタ swift
28	all	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
29	all	地面	地震 じしん earthquake
30	1–23	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
	24–50	普通	迅星 スピ ドスタ swift
31	1–30	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
32	1–20	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
33	1–15	普通	迅星 スピ ドスタ swift
34	1–30	水	乘浪 なみのり surf
35	1–19	普通	迅星 スピ ドスタ swift
36	1–11	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
37	1–99	普通	迅星 スピ ドスタ swift
38	1–15	水	乘浪 なみのり surf
	16–32	普通	迅星 スピ ドスタ swift
	33–69	水	乘浪 なみのり surf
	70–75	岩石	影子球 シャド ボ ル shadow ball
39	1–3	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
	4–7	地面	地震 じしん earthquake
	8–12	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
	13–20	水	泡沫光线 バブルこうせん bubble beam
	21–29	地面	地震 じしん earthquake
	30–99	草	麻痹粉 しびれごな stun spore

40	1–5	草	麻痹粉 しびれごな stun spore
	6–10	冰	迅星 スピ　ドスタ　swift
	11–15	冰	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
41	1–20	岩石	岩石崩塌 いわなだれ rock slide
42	1–20	水	乘浪 なみのり surf
43	1–30	水	乘浪 なみのり surf





层数为all表示所有的层都是一样的效果。以下是各迷宫的名字，图片是按编号来的，其中最后四个迷宫(即随机任务获得的)的日文名没有找到。

小森林	ちいさな　もり
电气洞窟	でんじはの　どうくつ
钢铁山脉	ハガネやま
怪异森林	あやしい　もり
静默山谷	ちんもくの　たに
雷鸣山谷	ライメイの　やま
大峡谷	おおいなる　きょうこく
湛青洞窟	ぐんじょうの　どうくつ
火焰山	ほのおの　やま
冰霜森林	じゅひょうの　もり
神圣雪峰	ひょうせつの　れいほう
熔岩地穴	マグマの　ちてい
天空之塔	てんくうの　とう
喧嚣森林	さわぎの　もり
嚎叫树林	とおぼえの　もり
荒凉之海	あらしの　かいいき
银色海沟	ぎんの　かいこう
陨石洞窟	いんせきの　どうくつ
火焰大陆	ほのおの　だいち
闪电大陆	イナズマの　だいち
北风大陆	きたかぜの　だいち
僻远圣峰	はるかなる　れいほう
西部洞窟	にしの　どうくつ
北方山脉	きたの　さんみゃく
永恒之谷	ならくの　たに
地底废墟	ちてい　いせき
许愿洞窟	ねがいの　どうくつ
黑暗洞窟	やみの　どうくつ
沙漠地带	さばく　ちたい
南方岩穴	みなみの　ほらあな
飞龙丘陵	ひりゅうの　おか
阳光洞窟	たいようの　どうくつ
暗夜遗迹	あんや　いせき
广阔远洋	おおきな　うみ
瀑布盆地	たきつぼの　いけ







无名遗迹	アンノ　ンの　いせき
幸运楼塔	しあわせの　とう
极远海洋	さいはての　うみ
清净森林	きよらかな　もり
变异洞穴	いへんのどうくつ
残岛	のこされた しま
不可思议海	ふしぎの うみ
喧嚣海峡	げんそう かいきょう





妖怪们的聚会

在继“破碎的宝石”、“我的珍珠钻石”、“七岛的火红叶绿”之后，Terror终于又有机会跟各位在口袋迷8跟大家见面了。依旧，对于过去的三篇来说，这篇“妖怪们的聚会”一反常态，除了以往单一的分享游戏乐趣之外，此篇更多留给大家的是珍珠钻石版中特殊妖怪的获得方法。相信这篇简单的总结介绍，将会给大家带来不小的帮助。

生蛋系统

自金银时代开始，口袋妖怪系列加入了生蛋系统。这对各位口袋迷来说无疑不是一件好事。从此生蛋系统除了单纯的存在于遗传生宝宝之外，再深一层的以收集图签而存在。不过，图签的收集自有了生蛋系统之外，就多了一项难处。在金银时期，不少妖怪加入了宝宝妖怪，即皮丘，宝宝丁，小鸭嘴龙等。不过在此版本中，宝宝妖怪无需特别条件，只要有大妖怪即可生蛋获得。但愈加复杂的生蛋系统逐渐出现于后续版本之中。想要生出宝宝妖怪，还需要一些特别的道具。首先大家是幸运的，DP版延续了绿宝石的优点，即，在妖怪妈妈的身上携带不变石，那生出的小妖怪即有很高的可能性与妈妈的性格相同。另外火焰皮肤等特性依然存在，有此类特性的妖怪在队伍里，那孵蛋的步数则减少了一半。此外在DP版中，新出生的妖怪都是1级，这对于训练家来说，又是一个不小的益处。这里就将DP版中各种特殊条件获得的新宝宝妖怪给大家说一下（不包含旧版）。

编号	宝宝	道具	编号	父母
#406		花烟	#315 #407	
#433		清洁烟	#358	
#438		岩石烟	#185	
#439		神秘烟	#122	
#440		幸运烟	#113 #242	
#446		满胃烟	#143	

#458		波浪烟	#226	

除了以上的妖怪之外，还有仓海的王子玛娜菲，大家都知道玛娜菲的获得方法吧？对，就是跟非正统续作Pokemon Ranger通信获得。而DP图签中出现了一只叫做菲欧娜的妖怪，这只妖怪需要玛娜菲生蛋获得。虽然玛娜菲可以生出菲欧娜，但菲欧娜无法进化玛娜菲，这点要注意一下。


菲欧娜


玛娜菲

进化获得

进化是口袋妖怪中必不可少的收集图签的途径，无论是等级进化，进化石进化，通信进化还是亲密度，美丽度等，几乎每个版本都会新增一些进化方式。这里将DP版中以特殊方式进化的妖怪给大家列出来。祝愿大家早日获得这些妖怪的图签！

编号	图片	名字	进化途径	进化后编号	突破	名字
#412		衰衣虫	雌性在Lv. 20升级	#413		衰叶虫
#412		衰衣虫	雄性在Lv. 20升级	#414		大角蝶
#415		三头蜂	雌性在Lv. 25升级	#416		蜂后
#207		天蝎	携带尖牙夜晚升级	#472		蝎王
#215		狃拉	携带利爪夜晚升级	#461		玛狃拉
#440		小快乐	携带圆石升级	#113		吉利蛋
#082		三合一磁怪	在殿元山升级	#462		磁怪王
#133		伊布	白岱森林的苔藓石头周围升级	#470		草精灵
#133		伊布	217号道路的冰石周围升级	#471		冰精灵
#299		朝北鼻	在殿元山升级	#476		石像怪
#108		大舌头	习得滚动	#463		长舌头
#114		蔓腾怪	习得原始力量	#465		触手蔓藤
#190		长尾怪手	习得双打攻击	#424		双尾怪手
#193		阳阳玛	习得原始力量	#469		麦塔阳玛
#221		长毛猪	习得原始力量	#473		猛犸猪
#438		胡说盆栽	习得模仿	#185		胡说树
#439		魔尼尼	习得模仿	#122		吸盘魔偶
#458		小球飞鱼	队伍中有铁炮鱼	#226		巨翅飞鱼
#112		铁甲暴龙	携带防护衣通信	#464		装甲暴龙
#125		电击兽	携带电力盒通信	#466		点击魔
#126		鸭嘴火龙	携带岩浆盒通信	#467		烈焰火龙
#233		3D龙2	携带神秘软件通信	#474		3D龙Z
#356		夜巨人	携带冥界外套通信	#477		夜魔人
#176		波克基古	使用光之石	#468		波克奇斯
#315		毒蔷薇	使用光之石	#407		剧毒蔷薇
#198		黑暗鸦	使用暗之石	#430		绅士鸦
#200		梦妖	使用暗之石	#429		梦魇
#281		齐鲁利安	雄性限定使用觉醒石	#475		格斗武士
#361		雪童子	雌性限定使用觉醒石	#478		雪女鬼
#406		毒骨朵	白天亲密度进化	#315		毒蔷薇
#433		小铃铛	夜晚亲密度进化	#358		风铃铃
#447		鲁里奥	白天亲密度进化	#448		路卡里奥

使用捕获器

捕获器是DP版新增的一种捕获口袋妖怪的方法。在获得全国图签之后，可以拿到捕获器，相信玩家都已经拥有了吧！站在任意草丛中使用捕获器，草丛便会晃动。晃动的地方就有一定几率出现平时捕捉不到的妖怪，以下是以捕捉器捕捉的妖怪列表。建议大家使用喷雾器之后再来捕捉。

编号	图片	名字	出现地点
#029		尼多兰	201道路
#030		尼多娜	221道路神事湖
#032		尼多朗	201道路
#033		尼多力诺	221道路神事湖
#048		毛球	229道路

#049		莫入蛾	229道路
#056		猴怪	225 & 226道路
#057		火爆猴	225 & 226道路
#079		呆呆兽	211道路西部 珍珠版限定
#088		臭泥	215道路南部
#128		肯泰罗	209道路210道路南部
#132		百变怪	218道路
#161		尾力	202道路
#175		波克比	230道路
#179		咩利羊	电力村庄
#180		绵绵	222道路
#187		毽子草	205道路
#188		毽子花	205道路北部
#191		向日种子	204道路北部
#202		果然翁	神事湖律诗湖英知湖
#229		黑鲁加	214 & 215道路珍珠版限定
#234		惊角鹿	207道路珍珠版限定
#235		图图犬	212道路北部
#236		巴尔郎	208道路211道路西部
#241		大奶罐	209道路210道路南部
#246		由基拉	207道路钻石版限定
#262		大狼犬	214 & 215道路钻石版限定
#277		大王燕	213道路
#280		拉鲁拉丝	203道路204道路南部
#281		齐鲁利安	203道路204道路南部
#290		土居隐士	白岱森林
#294		吼爆弹	殿元山
#304		可可多拉	炼钢厂钻石版限定
#324		煤炭龟	227道路坚硬山
#328		大腭蚁	228道路
#329		超音波幼虫	228道路
#333		青眠鸟	211道路东部
#343		天平土偶	206道路
#352		变隐龙	210道路北部钻石版限定
#355		夜骷髅	224道路
#356		夜巨人	224道路
#361		雪童子	216 & 217道路英知湖
#371		宝贝龙	210道路北部珍珠版限定

听取情报大量出现的妖怪

旧版中，通常可以从电视节目或者收音机中听到一些妖怪大量出现的情报，这时候只要过去那个地点就可以遇到平时出现率很少的妖怪。真是一个有趣的设定。在DP版中，这个设定依然存在。两个版本中一共有两个地点可以听取某只口袋妖怪大量出现的情报。一是博士所在的城市的劲敌家里的妹妹，前提是获得全国图签之后。二是212号道路的毫宅后院。这里将此两处出现的妖怪列出来。

首先是劲敌的妹妹提供的情报（出现的妖怪每天都会改变，当得到情报之后赶去女孩提示的道路即可有一定几率遇到该图标提供的妖怪）

出现地点	全国编号	图片	出现地点	全国编号	图片
道路201	#084		道路 229	#016	
道路202	#263		道路 230	#222	
道路203	#104		律诗湖	#283	
道路206	#299		英知湖	#238	
道路207	#231		神事湖	#108	
道路208	#206		炼钢厂	#081	
道路209	#209		电力村庄	#309	
道路213	#359		白岱森林	#287	
道路214	#325		道路 225	#296	
道路215	#096		道路 226	#098	
道路216	#225		道路 227	#327	
道路217	#220		道路 228	#374	
道路218	#100		道路 222	#300	
道路221	#083		道路 224	#177	

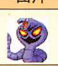
其次是毫宅后院出现的妖怪（与毫宅内右侧的主人谈话，他将会告诉你一些出现的妖怪信息，此时去后院的草丛遇敌，便有一定几率遇到。）

全国编号	图片	名字	全国编号	图片	名字
#035		皮皮	#173		皮宝宝
#039		胖丁	#174		宝宝丁
#052		瞄瞄	#183		玛丽路
#113		吉利蛋	#298		露莉莉
#133		伊布	#311		正电拍拍
#137		3D龙	#312		负电拍拍
#439		魔尼尼	#351		飘浮泡泡

#440		小快乐	#438		胡说盆栽

野生原野区的守望妖怪

野生原野区向来是捕捉口袋妖怪的一个及其方便的场地。只需交500元口袋币便可获得30个球，之后就尽管随意捕捉吧！DP版中的野生原野区与前作相比，增加了不少新要素。首先是地点的设定，本作将原野区设定在了沼泽上……其次是各不相通，不能走路到达需要乘火车的区域划分，这些要素固然新鲜，但却给玩家收集图签带来了极大的麻烦。在野生原野区的建筑二楼可以看到一些望远镜，投入100口袋元便可观望整个区内一周。如果你看到了某只妖怪出现，那尽快赶去那个地方，该口袋妖怪有极大的几率会出现（不保证100%）。可以看到的妖怪除了新奥地区的外，还有全国图鉴的妖怪。当然要在你得到了全国图鉴之后。下面是妖怪列表。

全国编号	图片	名字
#024		阿柏怪火红卡插入DS内
#046		派拉斯
#054		可达鸭升级全国图签前后都有
#055		哥达鸭升级全国图签前后都有
#102		蛋蛋
#115		袋龙
#163		咕咕夜晚－升级全国图签前后都有
#164		猫头夜鹰夜晚－升级全国图签前后都有
#183		玛丽路升级全国图签前后都有
#193		阳阳玛
#194		乌波升级全国图签前后都有
#195		沼王升级全国图签前后都有
#285		蘑蘑菇
#397		惊目鸟升级全国图签前后都有

#399		小水獭升级全国图签前后都有
#400		大水獭升级全国图签前后都有
#406		小蔷薇升级全国图签前后都有
#451		小龙蝎升级全国图签前后都有
#452		毒龙蝎升级全国图签前后都有
#453		咕噜咕噜升级全国图签前后都有
#454		多古诺古升级全国图签前后都有
#455		补虫怪草升级全国图签前后都有
#298		露莉莉升级全国图签前后都有
#315		毒蔷薇升级全国图签前后都有
#316		溶食兽
#318		利牙鱼钓鱼
#339		泥泥鳅钓鱼－升级全国图签前后都有
#340		鲶鱼王钓鱼－升级全国图签前后都有
#357		热带龙

涂 蜜 获 得

在DP版中，类似于水晶时代的摇树。当你将蜂蜜某在特定的树上，相隔一定的时间之后，树会晃动。此时走进树按A，被吸引来的妖怪将会出现。蜂蜜可以在游戏初期经过的一个大花从中找一位大叔买到。通过涂蜜可以获得的妖怪如下：

		
长尾怪手	赫拉克罗斯	衰衣虫
		
蜜蜂	樱桃子	小卡比兽 只在发电厂周围的树

插入正版GBA卡代获得

DP版本捕捉妖怪的困难程度高于以往任何一版，超多的项目让人头晕目眩。插入旧版卡代来捕捉妖怪是旧版中所没有的一项，另外此项也是最难、最BT的一项。玩家需要将正版GBA口袋妖怪卡插入DS卡槽，才可以在DP游戏中遇到这些妖怪。而且需要GBA所有五个版本，根本就是骗钱嘛……不过大部分玩家都有GBA的卡吧？这里Terror小提示一下，不同语言版本的GBA是不行的，即使是正版。Terror试过了插入正版英文卡，结果在日文的珍珠里，完全没有反映。这点一定要注意哦！妖怪列表：

红宝石

全国编号	图片	名字	出现地点
#273		橡实果	白岱森林道路 203道路 204
#274		长鼻叶	道路 229
#303		大嘴娃	Iron Island
#335		猫鼬斩	道路 208
#338		太阳岩	三大湖殿元山回春山洞

蓝宝石

全国编号	图片	名字	出现地点
#270		莲叶童子	道路203 204 道路205-北部 道路212-南部
#271		莲叶小童	道路212-南部道路229
#302		勾魂眼	钢岛
#336		饭匙蛇	道路208
#337		月石	三大湖殿元山回春洞

绿宝石

全国编号	图片	名字	出现地点
#204		榛果球	白岱森林道路203 道路204道路229
#207		天蝎	坚硬山道路206 道路207道路214 道路215道路227
#213		壶壶	道路224
#216		熊宝宝	道路211律诗湖
#217		圈圈熊	律诗湖道路216道路217

火红

全国编号	图片	名字	出现地点
#010		绿毛虫	道204-南部
#011		铁甲蛹	白岱森林
#023		阿伯蛇	道路212-南部
#024		阿柏怪	野生原野区
#058		卡蒂狗	道路201道路202
#239		电击怪	道路204-南部电力村庄

叶绿

全国编号	图片	名字	出现地点
#013		独角虫	道路204-南部
#014		铁壳昆	白岱森林
#027		穿山鼠	迷失洞窟
#028		穿山王	道路228
#037		六尾	道路209
#240		小鸭嘴龙	坚硬山道路227

任何正版卡

全国编号	图片	名字	出现地点
#093		鬼斯通	鬼屋
#094		耿鬼	鬼屋(墙上有眼睛的房间)

各版本专有妖怪

口袋妖怪自面世以来，都分不同的版本。而版本之分不止因为封面与主角妖怪的不同，重要的是不同的版本可以捕捉到不同的妖怪。珍珠钻石依然如此，要不怎么去骗钱呢……说好听点，要不怎么能和同伴通信交换不同的妖怪呢……这里就将珍珠钻石两版专有的妖怪列出来供大家参考。

钻石专有

全国编号	图片	全国编号	图片
#086		#352	
#087		#408	

#123		#409	
#198		#430	
#212		#434	
#246		#435	
#247		#262	
#248		#304	
#261		#305	
#483		#306	

#253		#377	
#254		#378	
#255		#379	
#256		#380	
#257		#381	
#258		#382	
#259		#383	
#260		#384	
#385		#386	

E珍珠专有

全国编号	图片	全国编号	图片
#079		#234	
#080		#371	
#127		#372	
#199		#373	
#200		#410	
#228		#411	
#229		#429	
#363		#431	
#364		#432	
#365		#484	

DP版本都无法捕捉的妖怪

在所有特殊捕捉方式的妖怪都介绍完之后，最后给大家介绍的是，在DP两版中都不能捕捉到的妖怪。他们唯一的获得方法就是跟旧版通信了……通关后可以到达朋友公园，与旧版通信，过来的妖怪就会存在于朋友公园中。值得提醒的是一天只能传6只，而且不捕捉完是不能再传的。这里Terror给大家一个小秘诀，在你保证能很快抓到6只的前提下，调动DS的时钟，一天内可以无限传……

全国编号	图片	全国编号	图片
#001		#152	
#002		#153	
#003		#154	
#004		#155	
#005		#156	
#006		#157	
#007		#158	
#008		#159	
#009		#160	
#144		#243	
#145		#244	
#146		#245	
#150		#249	
#151		#250	
#252		#251	

哇，整理了这么久终于都写完了！总是习惯于午夜以后开始写东西，喝着百事或者咖啡。累了就站起来伸个懒腰，这似乎已经不能变了。第三个通宵，又是一个眼袋重重的早晨。但想Terror的这个通宵也是值得的。相信一定也会有某个人，在某一个夜晚，通宵的读完这本口袋迷。这篇稿子虽字数较少，没也有了过去稿子的搞笑与感情因素，但至少给玩家带来了一个清晰的特殊妖怪捕捉对照表。怎样，是不是对于混杂多样的妖怪捕捉方式清楚多了呢？没有心思说更多了，感谢大家一直以来对Terror的支持，祝福大家与口袋妖怪相处的愉快！





前言：

接受神奇宝贝对战开拓区的挑战，为达成征服对战开拓区的目的而踏上旅行的小智，如今正斗志高昂向着最后一个对战设施对战金字塔持续着旅行，虽然前面六个对战设施里的战斗充满了辛酸和汗水，最终还是全部攻破的小智如今已是自信满满，加上森林蜥蜴进化成了蜥蜴王、小小象进化成了顿甲，小智面对最后的象征徽章已是志在必得。而随着杰尼龟、小卡比兽和新得到的依布的快速成长，小遥一直艰辛的特训也逐见成效，加上早已是舞台上一亮点的力壮鸡，小遥离参加大型庆典的目标的小遥也只差最后一个缎带了。另外小刚新收服的稀有神奇宝贝爱哭树也使得一行人的旅行更加热闹，而一路看着小智和姐姐战斗过来的小胜也获得了许多宝贵的经验和战术，对神奇宝贝的认识也更加深刻。而虽有火箭队工作却也梦想着成为明星的武藏也不时在华丽大赛中表现，小遥的成长也有武藏的不少苦劳，为了讨好老大喵喵总是搅尽脑汁出谋划策，虽然火箭队的生活充满艰辛小次郎却无怨无悔，尽情享受着那自由自在的美好时光，可爱又迷人的三人组带给小智一行人许多事端的同时也带给他们的旅行增添不少乐趣。就这样，梦想与酸甜的关都之旅最高潮篇章即将拉开序幕！

第172集：胡说树！黄金传说!?

以对战金字塔为目标，在小刚的带领下向着尼比市进发的小智一行人途中停下准备午饭，小胜去捡树叶和枯枝，而小智和小遥来到湖边打水，小遥

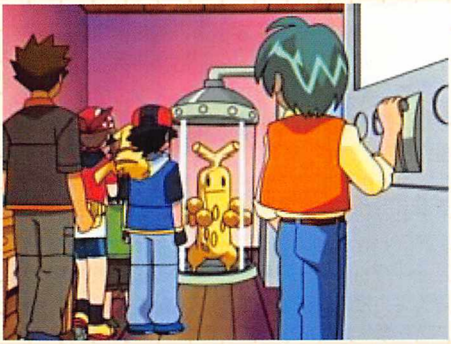


看着藏匿在森林中的泉水的美丽景色称赞了几句，小智却让她别说傻话，快点打水回去吧，这时湖对岸竟出现了一只全身金色的胡说树，小智决定收服它，可小皮的十万伏特命中后扔出的宝贝球却被打了回来，接着黄金胡说树便逃之夭夭了。一路上小智和小遥一直说着他们看到黄金闪闪的胡说树了，可小刚不相信，肚子很饿的小胜说着没打来水就没有办法做饭呀，之后他们进入了镇上的一家餐厅，里面许多感觉怪怪的人似乎正讨论着什么，这时看到华丽大赛海报的小遥跑了过去，小刚看后说正好在去尼比市的途中呢，小遥感叹着要是有刚才看见的黄金胡说树该多好，那些人立刻围了过来争吵着询问黄金胡说树的下落，说这个镇子以前就流传有黄金传说，靠近那座奇妙的山神奇宝贝就变成黄金

色的，小智他们看到门口有位男孩在招手便趁乱往人群中钻过跟着他逃跑了，那男孩把小智他们带到家里后关紧门拉上了窗帘，说没事了，不会被发现的，他叫钦也，钦也得知了小智他们确实见到黄金胡说树后说那只胡说树其实是他的，把一张他和黄金胡说树的照片拿给大家看，小遥好失望为了华丽大赛本来还想收服它的，此时在屋顶上偷听到事情的火箭队决定捕捉黄金胡说树去献给最适合奢华生



活的老大。钦也说岩石系的黄金胡说树具有很强的抗水能力，是相当珍贵的神奇宝贝，可当小胜提起胡说树看起来有些悲伤和为什么会有如此变异的胡说树时，钦也的表情很紧张，小刚猜测说岩系的大岩蛇会进化成钢系的大钢蛇，出生在金矿附近的岩系胡说树也是有可能变成金黄色的，小遥又问起了怎么收服的神奇宝贝会跑掉了呢，钦也吞吞吐吐的，大家为了回报刚才的搭救决定一起帮忙寻找黄金胡说树，小智的热心使得想推辞的钦也没有再拒绝。火箭队先一步来到了森林的山泉那，武藏幻想着把普通的胡说树扔进水里，从泉中便会出现的美丽仙女，而且他们诚实的说丢失的只是普通的胡说树后仙女便会把黄金胡说树送给他们那样诚实好人，可当武藏说用玛奈奈伪装成胡说树时小次郎大吼起来休想，于是喵喵被伪装成了胡说树，这时泉中居然出现了黄金胡说树而且乱七八糟的说着什么，喵喵帮武藏套上潜水服开启了喷射器，被迫行动的武藏经过一翻工夫后抓到了黄金胡说树，小次郎正感动着他们的黄金传说开始了，生气的武藏踢了喵喵他们一顿，这时小智他们赶来了，小次郎和喵喵一看到小皮立刻逃走了，而当钦也准备收回胡说树时它却跑出网兜躲到了武藏身后，接着小次郎他们抬着武藏跑开了，小智很奇怪胡说树好像在躲着钦也，钦也默默说着这真的是他的胡说树吗，而小刚的爱哭树去劝说胡说树最后好像也失败了，钦也追着逃走的胡说树时摔了一跤，小智拉起了钦也后大家询问起钦也，小刚说神奇宝贝收服后还会逃跑绝对不是什么小事了，小遥也说一定是对它做了它讨厌的事情了吧，钦也连忙说没有那种事，他只是希望胡说树变强一点就做了一些实验而已，不小心说露嘴的钦也在大家的追问下说出了实情，原来钦也想让胡说树对水系变得更强做了各种实验，可是一次意外的事故却让胡说树的身体变成了金色，小刚说这样的话讨厌钦也而逃走是没有办法的了，钦也连忙说可那是事故，他根本没有这么打算的，眼角充满泪水的钦也又说从那以后他一直研究着能让胡说树恢复原样的方法，最后终于找到了，但是却一次带它回去的机会都没有，大家听后决定帮钦也尽快找回胡说树让它恢复。到处躲藏的黄金胡说树却还是被天空中的火箭队发现了，胡说树为了逃避火箭队的追捕拼命逃着却进入了镇上的餐厅里，结果人们也开始疯狂的追捕黄金胡说树，寻找着的小智他们回到镇上时刚好碰到了被追捕的胡说树，钦也大叫着让胡说树跟他往那边跑，他找到从金色恢复原状的方法了，可胡说树没理他跑进了另一条路，看来钦也真的被讨厌了，躲进角落的胡说树终于躲过了人群，可气球上的火箭队却发射出了机器人，小智他们赶到时胡说树已被机器人逼到了绝路，而小皮的十万伏特对机器人无用，机器人正要去抓胡说树时，钦也却不顾危险冲去用铁铲挡下了机器人的手，接着被打开的钦也又爬起死死抱住机器人的脚想阻止它前进，钦也大叫着他的胡说树谁也别想带走，让胡说树快



逃，终于被感动的胡说树撞开了机器人想要保护钦也，接着威力很强的瓦割绝招打爆了机器人，小皮的十万伏特也打飞了火箭队。事后钦也紧紧的抱着胡说树诚心的向它道歉着，这时那些捕捉黄金胡说树的人又来了，大家逃到了钦也家里，之后钦也成功把胡说树恢复了原样……大家在街上散步时谁都没有在意已经恢复原样的胡说树，临别时钦也还告诉大家他会和胡说树重新一起努力的。

在小智一行人的帮忙下，钦也和胡说树再次成了好朋友，然后小遥也向着下一个目的地枸木市华丽大赛进发了。

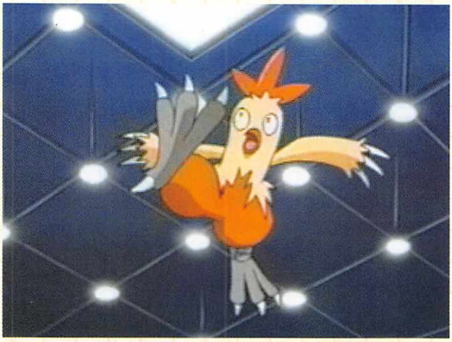
第173集：哈利&火箭队！结成反派联盟！？

在神奇宝贝中心里，小遥的神奇宝贝全都精神饱满斗志高昂，可小遥却从乔依小姐那得知了枸木大会是小遥最后的机会，一个月后就要举办大型庆典了，这是这次大会的最后一场华丽大赛了。完全没有准备的小遥压力非常大，担心如果输了肯定得被小瞬当作傻瓜的，小胜说姐姐又不是为了打败小瞬而战，小遥说说是那么说，可是小瞬肯定已经集齐了五个缎带，她真的不想输，小智便说那就赶快



练习，他们来做对手，这时哈利却出现了，称呼小智他们为小遥亲卫队的哈利似乎也把小智他们也当成了对手，哈利似乎故意掉出自己的五枚缎带给小遥看，小智他们都感叹着城府好深呐，总是设计好了才来，而且曾经败过给小遥的哈利不会希望小遥晋级的。虽然哈利不参加这次的大会，可小遥很不甘心，哈利说期待着小遥失败便走开了，生气的小遥立刻叫上小智去练习，小刚却很开心说多亏了哈利，小遥听到最后一次机会正在紧张的时刻，哈利来得正好呢。练习中的小遥状态不错，小智让小遥现在只要去考虑神奇宝贝和华丽大赛，和往常一样信任神奇宝贝，去享受比赛吧。武藏用光火箭队所有钱买了套奢华衣服的武藏，说有杀手锏就是要让喵喵在舞台上说笑话，喵喵正吵闹着哈利找了过来，感叹着老是失败的武铃小姐的身份原来是火箭队的哈利拉起武藏的手说其实他是武铃小姐的支持者，每次都是只差一点就获胜，他是来帮助武藏获胜的，还说要把他的神奇宝贝借给武藏，他已经集齐了五枚缎带，火箭队立刻拜哈利为师，哈利让武藏一定要打倒小遥获得胜利，小次郎询问为什么哈利那么讨厌小遥时，哈利说他在幼儿园的幸福时光被毁了，一次的饭菜是他最喜欢的章鱼桶状的食物，可当他只剩下最后一个准备留着最后慢慢品尝时，一个小女孩却吃了它说是帮哈利的忙，一人悄悄哭着的小哈利决定决对不能原谅，而小遥和那女孩长得太像了，一见到小遥他就会想起当时的恨，一定要让她伤心。小次郎悄悄和喵喵说着仅仅是长得像！武藏感动的抱着哈利的手说她太了解哈利的心情了，留到最后的才越发觉得好吃啊，哈利说真是他的知音，旁边的小次郎感叹到这两个人同病相怜啊，之后哈利拿出了梦歌奈亚和诅咒娃娃给火箭队支配，而梦歌奈亚好像很喜欢武藏抱住了她，武藏问哈利老师很疼啊，哈利说果然武玲小姐和他一样被这孩子喜欢，真是太棒了，不过时间紧迫，必须赶快抓紧练习了。

华丽大赛开始了，这次大会对于拥有四枚缎带的选手来说尤为重要，会场也尤其热闹。而小遥非常紧张，想着小瞬哈利都已经取得了大型庆典的参赛权,这时武藏找到小遥说今天的缎带一定是她的，小遥也说她也绝对不能输，不管怎样她已经有四个了，旁边的许多选手立刻严肃的盯着小遥他们。小遥想着看来大家都已经拥有四个了，这样大家站在同一起跑线上，小智说得对，她只要充分相信神奇宝贝们尽情的表现就好了。小遥深吸了一口气露出了自信的笑容，武藏很是奇怪。第一次审查时小瞬也来到了会场，大家的表演都非常精彩，不论是绝招还是魅力大家都用心良苦，真不愧是大型庆典前的最后一次华丽大赛，小胜有些担心姐姐不会有事吧，这时轮到武藏出场了，梦哥奈亚用针刺臂膀把萝卜切成块状搭建成了一个小城堡，留给大家印象很深的这个高难招式赢得了热烈的喝彩，看到表演的小瞬也觉得的确干得不错，武藏感觉很棒的说老师的神奇宝贝果然不同凡响，接着种子机关枪把全部打破了许多的棉花孢子且制造了无数星光，武藏富有冲击力的表演很完美，之后登场的小遥却意外的滑倒了，小智他们都很担心是太紧张了吗，哈利却偷偷的笑着，在舞台的上方的小次郎正接收着哈





利的指示，喵喵操控着阿力多斯的丝，力壮鸡出来时也摔倒了，跑过来问力壮鸡的小遥又摔倒了，这时小皮注意到了什么，反光的丝线也引起了小智的注意，接着力壮鸡击打飞盘的表演也失败了，这时小智找到了小次郎，可小皮却被阿力多斯的丝的束缚住了，而继续着表演的小遥祈祷着别再失败了，力壮鸡旋转着使出了火焰旋涡，包裹着力壮鸡的火焰形成了个大的旋涡，小遥注意到了火顺着丝烧了注意力正集中在对付小鬼头身上，这时火烧了上来烧到了阿力多斯，火星也烧掉了束缚着小皮的丝，气愤的喵喵想用疯狂乱抓时却中了小皮的铁尾连累小次郎一起飞了出去。力壮鸡不停的旋转着使得火焰旋涡越发巨大，接着力壮鸡冲出火焰漂亮的把飞盘打回给了小遥，非常完美的动作，哈利非常不甘心，小瞬说终于走上正轨了，接着力壮鸡以决定性的一击百万顿飞腿踢回了飞盘，不止默契十足，小遥把火焰，力量和速度平衡到了一起表演的非常棒。回到准备室的小遥很奇怪到底今天是怎么了，力壮鸡的状态好像也不好，担心着能不能晋级，武藏得意着看来照老师说的小遥在第一论就卡住了，这时小智他们跑来告诉了小遥火箭队捣乱的事。不久后公布晋级的八位选手中小遥以最后一名的成绩通过了，哈利很气愤，而微笑的小瞬说运气不错。小遥非常开心，小智他们也说他们不会再让火箭队来捣乱了让小遥好好加油。而哈利很心疼被烧伤的阿力多斯，说马上就带它到神奇宝贝中心，接着对火箭队大吼了几声后哈利就走了，小次郎觉得老师好可怕，武藏却说这样的话只能让这帮小鬼头消失了……

第174集：小遥VS武藏！最后的华丽大赛！！

小遥为了赢得第五个缎带获得参加大型庆典的资格参加了枸木华丽大会，好不容易通过了第一次审查，可是等待她的却是哈利操纵的火箭队设下的更多陷阱。

对战分组结果出来了，大家为小遥加油说在第一次审查中应该也找回了自己的节奏，接下来只要稳定的加油就行了，这时武藏却过来问小遥能够打到决赛与她碰面吗，小遥劝武铃这样自信满满的中途可能会失败，武藏一着急差点说出哈利的神奇宝贝的事，连忙跑开了，瞬和毒蔷薇走到门口又准备离开，却看到离开了准备室的小智他们被奇怪的人带走了。华丽对战已经开始了，而被告之家里来了电话的小智他们却被骗到一个大铁箱里，而通道这些都是纸板伪造的，在铁箱里的小智他们被热气球带着飞走后，收到消息的哈利夸了小次郎他们做的不错，而武藏和诅咒娃娃也轻松打赢了第一场。在铁箱里的小智他们正想办法脱身，可箱子内壁会反弹，这时沙漠蜻蜓打破气球后用沙雹卷着铁箱落回了地面。而小遥只是专心的继续着比赛，杰尼龟用高速旋转弹开了钢翼并攻击了盔甲鸟，哈利也感叹着小遥果然是要在最终战和他的诅咒娃娃交手的人，此刻沙漠蜻蜓终于把铁箱烧穿了个洞，小智他们便和瞬快速往回赶，担心着小遥可能会有危险，可他们在路上时却中了陷阱掉进了地洞，小次郎他们用



铁栏堵住了洞口得意着老师说得对果然需要第二阶段的陷阱呀，说要着让哈利老师做火箭队的特别顾问，接着喵喵他们让小鬼头他们在这里呆一天后便离开了，小智他们明白了又是哈利，担心着小遥却还什么都不知道，无论如何得快点想办法出去，小刚连忙让佛烈托斯使出高速旋转。华丽大赛终于到了决赛，小遥与武藏站到了舞台上，而小次郎和哈利在舞台正下方的地下室会合了，哈利让小次郎用神奇宝贝让小遥的招数失效以此来协助武藏，这时小鬼头他们却赶来了，小次郎说如果武藏不赢会很生气的，大家很吃惊武铃就是武藏，而且哈利还加入了火箭队，哈利大叫着他可不是他们的同伙，生



气的说把事情交给小次郎他们还真是麻烦，便准备离开，小次郎他们询问时得知力量提升的诅咒娃娃不是小遥敌得过的，哈利说足够了，小智觉得这样好狡猾，哈利却说没有违规，没有不能使用别人的神奇宝贝参赛这条规则，所谓协调训练家，就是不论什么样的神奇宝贝，谁的神奇宝贝都一定要能展现出其魅力，所以武铃小姐当然能够用他的神奇宝贝去充分展现它们的魅力，让小瞬在大型庆典上干掉会比较好，瞬说彼此彼此，接着小次郎他们跟着得意的哈利走开了，智向瞬道谢，瞬说他只是不希望华丽大赛被糟蹋而已。此刻决赛开始了，小遥让杰尼龟最后一战尽情表现吧，可是开场就被打雷攻击的杰尼龟勉强才站了起来，接着被急冻光线命中的诅咒娃娃使出了像焰火一般的鬼火，虽然杰尼龟表现得很棒一一避开，可鬼火却撞在一起产生了许多的星光，会场沸腾了起来，小瞬也说的确被培育得很了不起，小次郎很开心这次一定能赢了，这时泡泡攻击破坏了打雷攻击了诅咒娃娃，武藏很不服气那样的招应该很容易对付，问诅咒娃娃老师没有告诉它吗，很不开心的诅咒娃娃使出的牵连攻击却非常强，缩到壳里防御的杰尼龟仍不断受到攻击，小刚说牵连这招的威力是随着神奇宝贝对训练家的喜欢程度而变化的，看来那个诅咒娃娃完全不喜欢武藏，小胜说在华丽大赛中使用这招简直就是乱来啊，武藏看到小遥被减了许多分数大叫着好，给她好好的干，这时小遥想出了对策，杰尼龟旋转起来甩下了诅咒娃娃，着急的武藏只顾着分数又被扣了让诅咒娃娃看着点，让它快点反击，可是杰尼龟用高速旋转无规律的到处跳着漂亮的避着鬼火，审查员们都感叹着高速旋转还能这样使用啊！小遥渐渐占了上风，这时旋转着的杰尼龟避开了打雷用撞击攻击了诅咒娃娃，小遥与杰尼龟的合作很出色，哈利看到这气得站了起来，双方准备再次进攻时时间到了，结果居然是同分，武藏很气愤差一点就赢了。接下来是加时赛，规则时从现在分值开始到一方分数为零为止，时间无限，小刚说这样的话就是正面决斗了，互相战斗到现在对手的技能已经全都知道了，这种时候协调训练家和神奇宝贝的合作变得至关重要了。小遥为杰尼龟加油说只差一点了，武藏却让诅咒娃娃卖力点，输掉的话它知道会怎样，附加赛开始了，双方华丽的绝招迅速你来我往毫不相让，可是着急的武藏与诅咒娃娃的合作越来越混乱，杰尼龟抓住机会漂亮的攻击了诅咒娃娃，武藏的分数归零比赛结束，虽然给大家带来精彩表演的武藏和诅咒娃娃也获得了热烈的掌声，可是失落的武藏无法在舞台上站稳了，杰尼龟真的很努力，小遥开心的抱起它庆祝着，大家都很开心这下可以参加大型庆典了，接下来会变得很忙哟，康肯斯坦小遥颁发了拘木缎带给小遥说很期待她在大型庆典上的表现呢，而大型庆典的会场与神奇宝贝联盟大会一样在石英高原。事后哈利非常心疼诅咒娃娃，责怪火箭



队失败全都是他们的错，和他们这些人扯上关系即使是他也会输掉的，说不想再见到他们后哈利便走了，心想着不过也好，这样大型庆典的乐趣就增加了。拿到大型庆典小册子的小遥和大家会合了，小智说今天多亏了小瞬他们才……可完全没有在听的小遥向小瞬走了过去，瞬说了句石英高原见便走了，小遥大叫着下次她不会再输了……看着劲敌间的对决小智也燃烧了起来，对战金字塔正等着他呢，他一定要征服对战开拓区……

终于集齐了五枚缎带的小遥，石英高原举行的大型庆典即将迎来……

第175集：火箭队解散！？各自的道路！

成功抢到小皮的火箭队逃到岔路口正忧郁时，小皮打开锁逃了出来，追来的小鬼头一行人让小皮

使出十万伏特，飞上天的火箭队掉落在了草地上，武藏大叫起全都是小次郎忧郁走哪条路的错，三人又推辞着锁没锁好是××的错……就这样争吵越来越剧烈的三人最终演变到了解散的地步，三人都昂首挺胸分别往三个方向离去了……



小智一行人今天依然向着尼比市方向的对战金字塔继续进发，小遥和小胜说起了他们会经过小刚的家呢，而且是岩石神奇宝贝的道馆。而路边一家场馆门口许多孩子正围着小三郎，小智他们也凑了过去，小三郎立刻想起了是小鬼头和皮卡丘他们，说“一日锦标赛”是沙比市举行的神奇宝贝对战，是充满自信的训练家互相切磋一展身手的地方，对战金字塔前有这样的热身赛小智当然不会错过，充满干劲的小智迅速去报名处，接着伪装成乔依的亚马多让大家把不参赛的神奇宝贝放在最新式的神奇宝贝恢复装置室里，说比赛结束前其它的神奇宝贝会在里面得到很好的调整，而宝贝球清洁器也能把宝贝球洗得光亮，小遥也打算寄放自己的宝贝球，这时小卡比兽自己跑了出来被小胜拉住了，小刚也把自己的宝贝球拿给“乔依小姐”，小胜连忙拉揪住小刚的耳朵却很奇怪和平常不太一样呢，小刚却觉得状态有些不对。比赛场上小智的龙虾小兵先避开了剪断攻击，大甲也用剪刀断头台成功挡下了螃蟹拳，而武藏、小次郎、喵喵都被吸引分别进入了这个场馆，而受到地球上投攻击的龙虾小兵最后还是成功打败了大甲。这时亚马多叫小三次把这些宝贝球搬走，小三郎大叫着说了很多次了是小三郎不是小三次。在通道内相互遇到的小次郎和武藏一见面都哼了一声把头扭开，亚马多走了过来，武藏他们得知亚马多他们正在假装召开神奇宝贝对战大会，趁机拿走训练家的宝贝球的大作战，亚马多又询问武藏他们怎么连阪木老大在花园举行的团拜宴会都没去，如果出席的话可是能吃到很多美味呢，还有南波博士的鼓励会，武藏他们说完全不知道，亚马多却说那是因为武藏已经被老大放弃了呢，武藏连忙说她只是忙着许多事没那个空而已……两人争持结束后亚马多过来问看起来那么累的小次郎不要紧吧，和武藏那样的性格搭档很痛苦吧，问小次郎要不要作他们的同伴，亚马多、小次郎和小三次的组合感觉很不错，便把小次郎拉去加入作战了，生气的武藏把旁边的灭火器给踢飞了。而小智明知嘎啦嘎啦的骨头回旋镖会飞回来却还是被攻击了，大家都有些担心小智。此刻搬着一箱宝贝球的小三郎正抱怨着一直合作到现在都还记不住搭档的名字，亚马多却还老是安心的坐着什么都不干，这时武藏出现了，小三郎很奇怪武藏居然知道他们作战的事，小三郎得知武藏要加入作战说但是如果不和亚马多商量一下的话，武藏却说不必了，她一副趾高气昂又任性妄为的样子，完全不会考虑别人的感受的，小三郎询问这是武藏的感受吗，武藏连忙说说什么呢，就这么决定了，她加入这次的作战了，放心吧全部交给她好了。这时小智终于找到机会打飞了骨头攻击了嘎啦嘎啦，而通道内的喵喵正愁眉苦脸的嘀咕着解散之后一直在身边的这两个家伙都不在了，觉得很寂寞，突然它看到地上有一个开口的袋子，里面还有一块饼干，喵喵立刻想起他们三个一直都是分享那一点点食物的他呀，一小块饼干、一条面包渣、一个长面包、一半干面包、一片火腿肠、一个橘子、一块乳酪、一大块馅饼都会分成三份,不管什么时候三个人一起的,喵喵想着眼睛都湿润了。而此刻追着到处乱跑找吃的小卡比兽的小胜刚好听到了亚马多他们的对话。这时龙虾小兵终于打败了嘎啦嘎啦，小胜跑来把小智他们叫了出去，听说了事情后小遥明白了所以之前小刚没什么反映，原来那个是假乔依，接着小智他们找到了小次郎他们，小胜打开了一箱已经装箱的宝贝球，而亚马多的台词与小次郎的台词却完全对不上，小智他们才发现和



平时的组合不一样，接着在与亚马多的戴鲁比战斗时，受到喷射火焰攻击的龙虾小兵撞倒了许多的箱子，非常多的宝贝球便滚了出来，大家随着宝贝球

来到了战斗场地上，小智说这是火箭队假冒的大会让大家快把自己的宝贝球拿回去，这时火箭队的部下也全都脱下了伪装，孩子们也纷纷指挥着自己的神奇宝贝和火箭队战斗了起来，气愤的小智他们说着对他们而言，宝贝球可不是普通的球，里面可是充满着和神奇宝贝们一起的回忆，从最初相遇开始，收服时候的事情，一起旅行所经历的事，到一起为了神奇宝贝对战努力的事，充满了回忆的珍贵的宝贝球，决不会让火箭队夺走，火箭队的人员完全被大家的气势给吓住了，很快火箭队的战斗就处于了劣势，武藏和小三郎准备带走一箱宝贝球逃走时被小智的大王燕阻止了，接着台词完全对不上的武藏和小三郎被十万伏特打开了。之后喵喵、小次郎、武藏分别在收集着地上散落的宝贝球，各自都还想着这样一定让对方羡慕死了，接着三人却同时捡到同一个宝贝球，喵喵叫住了争吵着的武藏和小次郎拿出了那块饼干，喵喵问想起来了吗，他们不管多么痛苦都一直是三个人一起分享饼干的，别人吃剩的面包渣……一条碎掉的巧克力都是一起分享的，三人回忆着那些时刻眼睛都湿润了，说着和别人一起都不可能组成一个团体的，完全都没有默契，三人都互相道歉，接着三人一起把饼干分成了三份，这时武藏三人被铁甲爆龙打到了场馆外，而火箭队的人员也全被人们赶出了场馆，小智他们在收集着宝贝球时发现了带着一箱宝贝球逃跑的亚马多和小三郎，亚马多他们却掉进了地洞，他们爬出了地洞又向直升机跑去，追着他们的小智他们正着急着该怎么办时，亚马多他们和直升机却陷进了一个大坑里，直升机也因此而坏掉了，接着的十万伏特送亚马多他们飞上了天空，而拿着铁铲的武藏他们说着台词出现了，那些坑果然是最有默契的他们干的，可仍打算带走那箱宝贝球的他们被龙虾小兵的泡沫光线炸飞了，不过他们不是一个人，而是三个人一起，天空中一声感觉好棒久久的回荡着，看到大家都拿回了自己的宝贝球小智他们非常开心，和神奇宝贝一起的重要回忆都找回来了呢。揭穿了火箭队的陷阱，夺回了宝贝球的小智一行人，尼比道馆马上就要到了。夜晚，小次郎他们在分一块饼干时，武藏耍赖先出手掰下了大半，结果三人又争抢起饼干来！

第176集：小刚&小智！用双人合作赛来守护尼比道馆！！



为了挑战最后的对战设施对战金字塔而持续旅行的小智一行人，这天来到了小刚的家乡尼比市。小胜询问着小刚尼比道馆里有小刚培育的大岩蛇，小拳石和叉字蝠吗，还有好久不见的乐天河童，非常的期待啊，而小遥问小刚的妈妈一定很会做饭吧，流着汗的小刚说比起在家里做家务他妈妈完全是外出做事型的，她不能面对锅碗瓢盆的，小胜询问难道是因为这样小刚才会这么擅长做饭的呀，小刚说生活所迫啊。可到达时大家看到的却是被弄得非常花俏的尼比道馆，大家都很意外，小刚非常生气！大家来到小刚的家里时，小遥他们看到小刚的九个弟妹都和他像极了，次郎他们说来了几个自称是道馆改装的人，老妈非常感兴趣，老爸虽然最初说不行，但是听说为了吸引训练家得使道馆更具时尚感，需要评价和重新装潢尼比道馆他就突然提起了兴趣，就是因为来了道馆改装者道馆渐渐变得非常诡异，弟妹们让小刚哥哥要保卫尼比道馆，可小刚和爸妈打电话时才得知他们抽中了去美奈岛旅行的机票，还把家里的三餐交给了小刚，小刚很气愤让人胡乱改造道馆已经很不可原谅，为什么老爸老妈还能安心去旅游呀，而乐天河童还被老妈带去拿行李了，接着老妈便挂掉了电话说会给大家带礼物回来的。小刚非常无奈，而老妈这边却说着小刚的脑袋怎么还像岩石系一样，这时武藏他们伪装的道馆改造者过来把机票拿给了小刚的爸妈，骗走了馆主后武藏他们便决定去把道馆里那些强大的岩石系和不少很棒的水系神奇宝贝捉去送给老大，而且这次他们的行动非常被火箭队本部所期待，那个机票也是本部赞助的。而此刻走在道馆里的小刚他们正在说着可是没有看到吸引训练家的条幅之类的话，觉得道馆改造者有些可疑，当他们来到战斗场地时，一只大钢蛇用捆绑卷起了小刚，小刚很快认出了是他的大岩蛇，而且隆隆岩它们也都很有精神，小刚夸着把大岩蛇培育成大钢蛇的次郎很棒，大家都被培育得很出色呢，次郎非常开心，不过现在道馆却到处花花绿绿的，小刚觉得之前老妈把这里改造成水系道馆

时他已经觉得很过分了，而这次的改造简直就是恶趣味了，小刚非常清楚隆隆岩它们也都不愿意的心情，隆隆岩它们听后非常的开心。吃饭时间到了，小刚的弟妹都开心的吃着哥哥做的美味的饭菜，小胜说原来小刚的厨艺就是在这里锻炼出来的呀，而屋外武藏他们看到小鬼头时才想起来这个道馆是二



号小鬼头的家。当弟妹们得知小刚会把道馆改造者回绝掉时非常的感动。武藏他们正觉得麻烦时，火箭队的信使鸟送来了本部的快递后就走了，武藏他们很奇怪是宝贝球，他们来到了开阔的地方放出的竟是波士可多拉和喷火龙两只超级厉害的神奇宝贝，武藏他们非常开心这样小鬼头他们就不是对手了，决定在被回绝之前用阪木老大送来的礼物打败他们。于是武藏他们冲到了小刚的家里说他们是有职业道德的，接受了工作就一定要做到最后，让小刚不要罗罗嗦嗦的，既然是道馆就由战斗来决定吧，要是小刚他们赢了他们就立刻停止改装，但是如果输了小刚他们就要放弃，规则是双人合作赛，小智立刻和犹豫着的小刚说一起战斗吧，他也比较喜欢以前的尼比道馆，而且这也是对战金字塔之前不错的热身机会，小刚谢谢小智后接受了挑战。在道馆的战斗场地上，小智拿出了和大钢蛇属性相同的搭档顿甲，可小遥他们看到对手是喷火龙它们都很惊讶，小智很开心的和小刚说着作为对手而言再好不过了，战斗一开始喷火龙的喷射火焰救命中了大钢蛇，顿甲连忙用撞击撞开了喷火龙，可是也被波士可多拉的百万顿拳击重击的顿甲撞到了岩石上，而大钢蛇使出捆绑攻击时又被火焰旋涡重重攻击了，顿甲使出撞击时也被波士可多拉的破坏死光命中还撞到了大钢蛇，小次郎感动的哭着这样的转变要是早一点也不至于一直失败到现在了，弟妹们都为哥哥加油，大钢蛇它们站了起来，被压制了的小刚队伍决定改变一下作战方案，顿甲用滚动攻击了喷火龙，紧跟着顿甲的大钢蛇用铁尾攻击了喷火龙后又用捆绑绑住了它，小刚与小智的配合相当默契，武藏连忙让小次郎快做点什么，波士可多拉便用破坏死光打开了大钢蛇，之后大钢蛇用铁尾击起碎石块挡住了喷射火焰后又用龙息重伤了喷火龙，紧接着顿甲又用撞击攻击了喷火龙，喷火龙被打得无法站稳了，武藏很气愤为什么只攻击喷火龙，大吵着问小次郎傻愣愣的做什么，波士可多拉连忙使出了威力超强的水波动，这次顿甲可受了相当的伤害，又一发水波动，顿甲使出了变圆绝招，可小智还是咬紧牙很着急，大钢蛇连忙用铁尾把顿甲打了出去自己承受攻击，滚动着的顿甲从天花板反弹攻击了波士可多拉，这时小胜注意到喵喵悄悄的离开场地室，喵喵跑到放宝贝球的房间收集起宝贝球，小胜跑过来询问，吓一跳的喵喵不小心暴露了伪装，而此刻场地上波士可多拉使出了百万吨拳击，喷火龙使出了喷射火焰时却打到了前方的波士可多拉，武藏和小次郎便为此争吵了起来，结果发展到喷射火焰和破坏死光自相残杀的地步，激烈的冲击穿通了道馆的墙壁并烧掉了火箭队的伪装，刚好小胜跑来说喵喵偷走了道馆的宝贝球，次郎连忙让小拳时攻击喵喵时口袋中的宝贝球滚了出来，小刚夸了次郎后询问火箭队骗走老爸老妈原来是想偷走道馆的神奇宝贝啊，火箭队却还华丽的说了台词，小刚非常的生气，生气的次郎却站在小刚前面说道馆里的神奇宝贝是馆主用心培养出来的，想偷走它们的火箭队实在是不可原谅，让小拳石使出暴风沙，接着小刚和次郎相互点了下头，大钢蛇用铁尾击起石块防住喷射火焰和破坏死光后，大钢蛇用铁尾攻击了波士可多拉，小拳石用百万吨



拳击攻击了喷火龙，接着小皮的十万伏特、顿甲的破坏死光、大钢蛇的龙息和小拳石的暴风沙同时降临，火箭队便变成了星星。事后小刚夸着次郎成长了很多呀，很出色，大家都乐滋滋的。小刚的爸妈回来时，愤怒的小刚把事情告诉给了他们，老妈说可是不知道是火箭队，老爸也说会好好反省，旁边的小胜他们让小刚原谅他们吧，他们都好好反省了，小刚说看在小智他们的面子上原谅爸妈了，下次再

这样的话就没那么简单了，爸妈说知道了，可是老妈又拿出了带回来的礼物，说放在道馆里一定不错，小刚看到后气得不行了！

从天空中掉落下来后被挂在树枝上的武藏他们直到夜晚也没有人来救，信使鸟飞来收回了上次武藏他们收到的宝贝球，武藏很奇怪不是让他们一直拿着吗，信使鸟说搞错了，那是给亚马多和小三郎的，武藏很气愤这么努力的他们什么都没有，那个亚马多却能获得这么好的神奇宝贝，信使鸟还说那个赞助他们的票子的事也是弄错了后便飞走了。第二天小刚他们告别了家人再次上路了。击败了火箭队，成功保卫了尼比道馆的小刚一行人，接下来小智的目标最后的对战设施对战金字塔就快到了。

第177集：对战金字塔！对抗雷吉洛克（岩神柱）！！

小智询问真的在这种地方吗？小胜看着领航员说不会错了，很快大家看到了对战金字塔的设施，小智立刻以称霸对战开拓区出发了，小遥也期待着之后就是她的大型庆典了，为小智加油，小智说状态正佳的他一定会赢下这场比赛的，可是突然地面崩塌小智他们往洞的深处掉了下去……好不容易来到最后对战设施却……好像掉到某个遗迹里的小智他们都被摔得很痛，还好都无大碍的小智探险队便出发去寻找出口了。而火箭队到洞口看掉下去的小鬼头他们时地面也崩塌了。小智好奇的拿起了皮卡丘的石雕像，虽然之前小胜有警告过，结果启动了什么机关滚出了一个大石球，逃跑着的小智他们遇到一个大叔，大叔拿出的雷吉洛克用气合拳击碎了大石球，小智和小皮不禁感叹着好厉害，小遥拿出的图鉴说岩山神奇宝贝的雷吉洛克能用岩石修复自己的身体，小智道谢时大叔却大喝了一声说他的名字叫做神代，神代先生说这里是禁止进入的，小遥他们把经历解释了一翻，双手叉腰的神代又大喝道看来他们是神奇宝贝训练家呀，那么没有一点防范意识，触发遗迹里的机关就是松懈的证据了，小智被说得无话可答，当小刚问起遗迹时，神代说实不相瞒，从前有个妄图使用传说中的神奇宝贝凤王来征服世界的强大帝国，小胜有听说过关于波克兰提斯，神代接着说波克兰提斯帝国由于引起凤王的愤怒而被毁灭了，某一天突然从历史上销声匿迹了，但是传说逃跑了的波克兰提斯王为了复仇将凤王封印在石之玉中，安置在了这里。附近的火箭队便开始幻想捕捉凤王。而小智也感动着说在这个遗迹的某处能见到凤王也不一定，可是神代却说没用的，像小智这样的菜鸟是不可能接近凤王的，小智连忙说他才不是什么菜鸟，他已经获得六枚对战开拓区的徽记，现在他的状态正佳呢，即使和王对上也一定能获胜的，便向前方跑去，神代和小遥他们连忙去追他。此刻拿起了可爱的迷唇娃石雕像的武藏也启动了大石球的机关。小智从一道门掉了进去，后面的小遥他们却打不开门，神代说这个地方可能就是王所在的地方，少年可能危险了，小遥他们非常惊讶，神代说这周围一定有能打开石门的机关。小智和小皮进入的是一间有一个王者的超大雕像的壁室内，灯火自然点着了，小智看到一个石椅上有一个宝贝球状的石头，猜测着那就是石之玉便把它举了起来叫着出来吧凤王，这时神代打开了石门跑进来说不要乱来，可石之玉摇晃起来，一个声音说光芒自黑暗中放出吧，石之玉射出强光后一股黑蓝色的气侵入了小智的身体，全身散发着黑蓝色气的小智站了起来大笑着，而声音已经完全不是小智的了，神代他们都惊讶不已。此刻喵喵透过门的缝隙看到壁室内有翅膀扇动的影子，可结果火箭队被一只波波攻击了。而另一边“小智”让他的奴仆献上持有的神奇宝贝，小遥和小胜连忙抢回被黑气带走的宝贝球，“小智”举起手说放肆，吾乃世界之霸主波克兰提斯，神代说不好了，波克兰提斯王的灵魂支配了小智的身体，这时“小智”说这次吾之帝国一定要征服世界，哈哈哈，神代说看来波克兰提斯王封印凤王失败反过来把自己的野心封印起来了！这时神代发现了石之玉上「光芒自黑暗中放出」这个咒语的什么秘密，神代跟大家说就交给他吧，便和“小智”说：“伟大的波克兰提斯王，需要神奇宝贝的话就和我对战吧，人们这么称呼我——对战金字塔，金字塔将王！”小遥他们很意外神代先生竟是领域首脑，神代说如果赢了他便把持有的神奇宝贝全都给波克兰提斯王你，到那时你就能东山再起，重振帝国了，“小智”邪恶的笑着好吧。此刻火箭





队发现似乎有什么很厉害的神奇宝贝，便激动的叫着凤王跑进了洞里，结果被暴蝾螈……金字塔前亚西达对神代说今天的对手可是非常厉害的，神代却说不，他还只是个菜鸟，亚西达又对小智说为了要称霸对战开拓区只剩下这一战了，“小智”却大声说放肆，吾之天命乃征服世界，便推开了亚西达说吾之前方不容任何阻碍，亚西达很奇怪那是谁，小遥说小智虽然还是小智，但是……亚西达得知事情后觉得非常不可思议，亚西达告诉了大家神代先生一边作领域首脑的工作一边辗转于各地的遗迹，调查着珍惜的神奇宝贝，是个探险家！这就是神代，至于和小智对战，他一定也是有什么打算的。神代的弟子担当裁判让挑战者真新镇的小智上前时，全身散发着黑蓝色气的“小智”大叫着放肆，吾乃世界之霸主波克兰提斯王，小皮也很无奈，裁判说接下来是他的师傅，炽热的男子汉，金字塔将王神代，比赛为一局定胜负，小遥担心着如果神代先生失败了的话，小智会变成什么样子啊？这时神代拿出了雷吉洛克，波克兰提斯王让小智的灵魂醒来，处在黑暗空间中小智看到小窗口外的对战场地时立刻明白了是对战金字塔，看到对手是雷吉洛克便决定派蜥蜴王。波克兰提斯王说出来吧，吾之奴仆蜥蜴王，亚西达看到拿出属性有利的蜥蜴王说不管怎样小智的意识还是一息尚存呀，小遥询问难道说神代先生就是想唤醒那一丝意识，比赛开始后雷吉洛克用铁壁守住了一招又一招的攻击，“小智”很气愤可恶，这样的话对着屋顶使用种子机关枪，蜥蜴王和小遥他们都很奇怪，“小智”对着蜥蜴王大叫起快点照我的吩咐做，种子机关枪破坏了屋顶打落了许多大块的石块，再次使用铁壁的雷吉洛克被石块埋了起来，惊讶的小遥他们都叫起太过分了，真的小智是不会用那种方式的。“小智”说如此，汝之神奇宝贝即为吾之所有，哈哈，神代指着“小智”说：“你就想这样来获胜吗，你这个卑鄙的家伙，”这番话传到了真的小智那里，神代大声说着卑鄙的家伙。

冲开了波克兰提斯王的控制恢复原样的小智握起拳头说不是，他才不是什么卑鄙的家伙，神代露出了笑容，小遥他们非常的开心恢复原样了吗，这时波克兰提斯王的声音出现说休想，小智又被控制了，“小智”哈哈大笑着说无论卑鄙与否，吾只求胜利、胜利！小遥担心刚才一瞬间小智都恢复原样了呢，雷吉洛克也被打败了可怎么办呀，亚西达说没问题的，这时雷吉洛克冲开了碎石堆开始准备破坏死光，听到“小智”命令要躲到裁判身后的蜥蜴王最后也只能照做，神代连忙让停手，“小智”大笑着天真，来见识下本王的厉害，雷吉洛克的双脚都被刀叶攻击受重创跪到了地上，“小智”大笑着哈哈哈，胜利已经近在眼前了，这时雷吉洛克用了锁定绝招后准备起破坏死光，“小智”说没用的，现在的雷吉洛克是跟不上蜥蜴王的移动的，可被避掉的破坏死光竟改变了路线绕了回来，被攻击的蜥蜴王一招就被打败了，亚西达说被锁定了的话接下来的一击一定会命中的，裁判正要判决神代获胜时，“小智”大叫着胜负还未定呢，裁判说那种状态还要对战是不可能的，“小智”却要让皮卡丘上，小遥他们连忙跑过来保护着皮卡丘说够了，这样蜥蜴王它们也太可怜了，如果小智还有一点意识的话一定可以了解的，真的小智听到了小遥小胜小刚的声音，“小智”大叫着居然一个个都跑过来障碍本王，让皮卡丘使用十万伏特，小遥他们仍一直说着想要唤醒小智，神代也大声的说少年呀，这些声音你听得见吗，清醒了的小智灵魂立刻让小皮对自己使出十万伏特，十万伏特攻击了小智后那股黑气离开了小智飞到了空中，神代立刻拿出石之玉说光芒自黑暗中放出，回到黑暗吧，只见那团黑气被强制收回了石之玉中，波克兰提斯王最后的声音是可恶……痛苦倒地的小智询问他到底怎么回事啊，小皮听到是小智的声音开心的跳到他怀里，小遥他们开心极了太好了，真的一下子都不知道该怎么办好了，亚西达说不愧是神代，进行神奇宝贝对战的话小智的神智就能够恢复，一切都在计算之内呀，神代说他只是稍微出手相助而已，真正救了少年的是他的同伴们，此刻小智正被小遥他们温馨的围着。而仍在找着凤王的火箭队中了遗迹里的机关飞上了天，只是他们遇到的神奇宝贝的名字都是跟凤王接近的。傍晚时分金字塔外，小智道谢救了自己的大家，小遥说突然被小智这么一说还有些不好意思呢，这时神代大喝了一声说：“菜鸟好好听着，你不是输给了邪恶的灵魂而是输给了你自己，邪恶的灵魂正是利用了你急于求成的心理，好好反省一下吧，”小智低着头说：“恩，我的确还只是一个菜鸟，但是，请再给我一次机会，这次我一定会好好的准备对战的，”这时

神代的弟子出来告诉师傅出发的准备工作完成了，神代向小智抱歉说他这就要动身去别的遗迹了，小智非常沮丧，神代小智让少年好好地进行修行做好准备，准备好的话就联系他，小智立刻开心的说是，接着亚西达让大家退后，金字塔张开巨大的四个螺旋桨飞了起来，大家都不禁感叹着好厉害，亚西达说那样才能方便的进行寻找和发现遗迹的旅行啊，看着向远方飞去的金字塔小智心想着神代先生，我会通过修行变得更强的，这时天空中竟出现了闪着金光的凤王，小智立刻想起自己最初出来旅行的时候也遇到了凤王，小智立刻握起拳头好的，我也要回到原点从头开始修行……小智虽然败给了金字塔将王神代，但是却得到了更大的收获，小智为了和神代再战，小遥为了迎接大型庆典，两人都燃起了熊熊的斗志。

第178集：惊异！巨大请假王之山！！

与神代先生分别后的小智一行人向着举办大型庆典的石英高原前进，小智决定一到石英高原就展开特训，非常的期待和神代再战，激动的小遥更加干劲十足，小胜提醒姐姐可不能大意，大型庆典可是聚集着许多优秀的协调训练家呢，小遥打开了锻带盒看着她被汗水、泪水、努力和毅力渗透过的缎带勋章，说她一定会拿到优胜给大家看的，这时后面一位大伯追着一群长尾怪手跑来，长尾怪手们竟抢走了缎带盒和小智的帽子，小遥非常沮丧……泰勒大伯的果树园栽培着制作能量方块的树果，在屋里，泰勒大伯告诉大家住在山上的长尾怪手们时不时会来他这里和附近的果树园偷吃树果，但有一天



情况很异常，连同请假王它们也一起来把树果全摘去了，而且最近有个旅人在那个山上迷路时见到了巨大的魔物，旅人惊恐的逃下山被他们保护起来了，小胜询问不会是珍惜的神奇宝贝吧，大伯说谁知道，但是好像长尾怪手把树果都送到那个魔物那里，小智他们当然不会坐视不理，而且还有帽子和重要的缎带，大伯也决定去证实魔物的身份。伪装后的喵喵和果然翁念完经后，长尾怪手们献上了树果，喵喵说山神会为此感到高兴的，栅栏的竹门打开后，一个巨大的请假王的影子拍打着胸脯吓跑了长尾怪手们，喵喵说供奉品就由它们来供奉给山神，门关闭后，武藏和小次郎跑了出来说驯服山上的神奇宝贝太简单了，而且这些树果制造的能量方块在大型庆典上一定会畅销的，这一切都是拖山神的福啊，当看到锻带时武藏开心的说这是天意，她可以参加大型庆典了，而且别人的东西就是她的东西，她的东西还是她的东西，她获得优胜，小次郎他们获得金钱，名利双收！来到山上的小智他们悄悄跟踪了猴怪，之后大家都看到了供奉的全过程和巨大魔物的影子，小遥为了缎带不顾危险往大竹门里跑去，小智他们便也跟上勉强在大门关闭前进去了，被询问到底想干什么的火箭队却说他们只是传达山神的话，大家抬头时完全不敢相信会有这么巨大的请假王，巨大的请假王拍着胸脯跺着脚，打开的门外有过动猿等等，喵喵说神让过动猿它们把小智他们赶出去，无奈的小智他们在众多神奇宝贝驱逐下只好逃了出去，小皮用十万伏特吓走了周围的请假王它们后，小智他们分成两路逃跑，决定在大门那汇合。小智和小刚这边小刚洒下了些食物引开了紧追不舍的长尾怪手们，可是带着小智帽子的那只长尾怪手却追到了悬崖边，接着小智与跳到自己身上的长尾怪手争执帽子时不小心滑下了陡崖，幸好小智抓到了一颗小树并救了长尾怪手，小智让长尾怪手别慌他会救它上去的，可树枝却断了，小智和长尾怪手掉到了柔软的草丛上，可是长尾怪手仍不肯还小智帽子，小智看它那么喜欢他的帽子只好放弃争夺。而小遥他们此刻总算躲过了请假王它们的追踪，小遥





决定一定要拿回缎带。小智在湖边洗了洗脸，而长尾怪手在水里照了照自己带帽子的样子，小智告诉了长尾怪手不能再听总是做坏事的火箭队的指挥了，不久后小刚和小皮找来了，接着小智告别了长尾怪手说不把被抢走的树果夺回来可不行后便往回赶了，小刚问起如何驯服那个巨大的请假王时，小智说他们一定要用自己的力量让被火箭队骗了的请假王清醒过来。而带着小智帽子的长尾怪手回到了同伴身边。火箭队这边，巨大请假王把成堆的树果全都吃了，接着巨大请假王把火箭队放到自己的肩上后便准备照吩咐往石英高原出发，这时小遥他们赶来阻止，可是巨大请假王口里吹出的强风却完全吹散了力壮鸡的火焰旋涡，接着巨大请假王扮开了栅栏走了出去，小遥也不知如何是好了，大伯担心着让它下山就糟了，这时小智他们赶来用十万伏特停住了巨大请假王的脚步，可喵喵说山神说它想得到皮卡丘，让小智乖乖的交出来，结果巨大请假王抓住了小遥后便往山顶爬去，小遥只能大叫着放开她和救她啊，火箭队说想救小丫头就把皮卡丘交出来，不快点就晚了，这时小智拿出了大王燕去救小遥，巨大请假王在与大王燕周旋时松开了手，小遥便掉了下来，小智连忙拿出了蜥蜴王救了小遥，接着受到大王燕回转攻的巨大请假王从山顶摔了下来，平安被救回的小遥一着地就让力壮鸡使用火焰旋涡，沼跃鱼也用了水枪，被攻击的巨大请假王却只剩下光秃秃的金属，大家明白了原来是人造的，而火箭队逃到了请假王机器人里，这时许多的猴怪和过动猿跑来用石头砸着机器人，请假王们和用乱抓攻击的长尾怪手们破坏着机器的关节，接着大量的树果便从被破坏掉的机器人口中全都散落了出来，小智他们让火箭队向山里的神奇宝贝们道歉，可是火箭队仍不服输，小遥也说着那些由汗水、泪水、努力和毅力渗透过的缎带是绝对不能给武藏的，很快充满自信的小遥指挥着力壮鸡漂亮的打败了饭匙蛇夺回了缎带，之后火箭队被高压电击送上了天空。长尾怪手们庆祝着胜利了，之后大家让山里的神奇宝贝把树果送回去，并好好的向附近的人们道歉……
凭借长尾怪手的力量把缎带和树果夺回后的小智一行人再次向着石英高原前进，好了，大型庆典的开幕已经近在咫尺，加油，小遥。上路的小智总觉得缺了点什么，突然大家看到小智的帽子被放在不远处的岩石块上，旁边还有一朵花和一个苹果，小智开心的戴起了帽子说长尾怪手那家伙也很棒嘛，而长尾怪手正躲在附近的树上。

第179集：开幕！神奇宝贝华丽大赛大型庆典！！

广阔的石英高原终于出现在了小遥他们眼前，这可是小智最初挑战神奇宝贝联盟的地方，小智和小刚都非常怀念呢，小胜让他们别沉静在回忆中了，这次是大型庆典，充满斗志的小遥跑了起来：这次她一定要获得优胜给大家看。

毛遂自荐担当这次大型庆典现场报道的武藏表现得很棒，莉莉安把剩下的也拜托给了武铃，而担当摄影师的小次郎却被武藏呼来唤去的拿水给她喝等，非常有干劲的武藏其实是这么打算的：即使不能以协调训练家身份出场大型庆典的主角仍是她，闪光灯照耀的也是她！小遥办完了参赛手续后给家里打了电话，爸爸妈妈都很忙没空来现场，不过为小遥加油的心意也被领受到了。而长尾怪手竟出现在了会场抢了人们的帽子，又调皮的抢了小智的帽子恶作剧，这时瞬的毒蔷薇用花之舞卷起了长尾怪手，接着一位红头发女子的呆河马用幻象术把长尾怪手交给了小智，小智拿回了自己的帽子让它不要再恶作剧了，可长尾怪手却跑出了会场，接着瞬过来说又引起这样的骚动，大家可都在紧张着，请小智他们稍微注意下场合，小遥很好奇原来还有能让瞬紧张的事呀，瞬挑弄了一下头发说不要把他混为



一谈，这时那位红发女子走来说以前的瞬可是经常紧张的，而小刚和沙织小姐好像认识，小智他们吓了一下呢，沙织小姐说她家住在尼比市，小刚经常过来打招呼，沙织小姐脸上淡淡地的笑着对付小刚效果却非常超群，接着沙织和瞬互夸着对方的神奇宝贝很优秀，沙织说瞬的嘴和以前一样甜呢，瞬说他很期待沙织小姐培育出的神奇宝贝后便先走了，临走时还告诉了小遥沙织小姐可是非常之强的，沙织过来和小遥打招呼说她经常从瞬那里听说关于小遥的事。夜晚十分大家边喝冷饮边聊天，小遥问起瞬都跟沙织说了关于她的什么，沙织很意外瞬什么都没跟小遥说过吗，而小胜拉走了眼冒鸡心的小刚，沙织感叹着小刚还是老样子呀，说和瞬的初次见面是在瞬华丽大赛刚出道战时，以决赛对手的身份认识的，无论是瞬还是毒蔷薇都很出色，她也是第一次遇到那样的苦战，多亏时间结束她好不容易赢下来了，那时侯瞬和毒蔷薇一起流下了不甘心的泪水，小智他们很惊讶那个瞬吗，沙织说瞬的第一次失败也成了他不断成长的动力，然后就一点一点地提高着实力，由于参加华丽大赛而能经常相遇的他们就会在那时联系一下，不过说神奇宝贝表演方面的事就完全没有，瞬是那种什么事都自己一个人来决定的类型，会聊到的就只有一些关于华丽大赛和比较在意的协调家的事，不知道什么时候开始，瞬所说



的全是关于小遥的事了，看着和自己一样成长着的小遥站起来的身影，瞬可能感觉到什么了吧，感觉到小遥的追赶却又不想输的感情就涌现出来了。小遥很惊讶不想输？小瞬对她？小智说这个他理解啊，有了“只有那个家伙我绝对不能够输”的想法，就会有很强的力量涌出来，小遥说可是她还完全没有达到小瞬的水平呀，沙织让小遥要对自己更有自信一点才行，她很期待与小遥还有小遥的神奇宝贝们交手呢，所以对她而言小遥也是劲敌，小遥也说她会加油的，这时小胜过来说一个奇怪的人转交给姐姐的，小遥接过紫玫瑰时弹簧打落了花瓣吓了她一



跳，小胜猜测着难道那个人是哈利！

第二天大型庆典开幕了，审查员一如既往，而这次是关都地区的代表彩虹市的乔依，还有作为特邀评委的刚刚抵达关东的，丰缘地区主持华丽大赛的莉莉安小姐的姐姐比比安小姐，小智他们都很怀念丰缘地区的时刻呢，首个比赛日的今天将进行预选赛，270名选手先在两个会场上轮番登场用引以为豪的技能来决胜负，每个会场都会有三位关东的乔依小姐来裁定神奇宝贝的表现，裁定结果还会由康肯斯坦先生等评委们复议筛选出最终名单，明天开始的正式赛能够出场的选手只有64位，虽然很严格，可是小智觉得小遥的话一定没问题的，第二会场的评论员是武铃，可是当小次郎拍摄观众时武藏却要摄象机对准自己，小次郎他们连忙说那样太乱来了，让武藏不要别太任性。超酷的会场顶棚完全打开后预选赛正式开始了，观众们目不转睛的盯着魅力舞台不愿错过那万分精彩的每一瞬间，而出现在镜头前的武藏被喵喵拉开了，豪华美丽的表演让人目不暇接，橙华市的小遥与力壮鸡用上天拳很出色的完成了表演，准备室里沙织和瞬说道不论是小遥还是力壮鸡都很漂亮呢，她终于明白小瞬为什么这么注意小遥了，不久后第二会场轮到尼比市的沙织小姐登场了，瞬告诉小遥很久以前就是搭档的乘龙一定已经成长到相当高的等级了，果然乘龙打起大量的水花后用绝对零度冻结了，看到乘龙的魅力完美的被展示出来小遥和瞬不禁感叹着好厉害，小遥询问瞬好像赢不了沙织小姐的感觉，瞬说他只是对美丽的东西加以赞赏，仅此而已，小遥问起听说以前瞬输给沙织后哭过，瞬连忙说想用这种心理战术来让他动摇吗，小遥说不是不是，只是很意外瞬也会哭啊，瞬说那时他还只是卤莽的毛头小子。之后来自拉鲁丝市的瞬与雨翅蛾旋转着的银色旋风表演令人惊叹，沙织过来和小遥说瞬一定能够晋级了，谁都想用神奇宝贝特有的技能，而他却使用了神奇宝贝与其原有技能的魅力来比赛，不得不说很有他自己

的风格呀。不久后轮到了哈利登场，小智看到哈利穿着小遥那身衣服被吓得从凳子上滑了一跤，小胜询问哈利先生会不会是喜欢姐姐的呢，小智和小刚意外的唉了一声。哈利向观众做着各种动作，而小遥正蒙着脸说真是太丢人了，沙织好像认识哈利说他很独特，她挺喜欢的，瞬走了过来说受不了，真是个不会吸取教训的人。诅咒娃娃用鬼火映衬着自己表现出邪恶恐怖的魅力，哈利却抱起手贴着脸说好可爱，小遥看到觉得实在太恶心了，武藏也流着汗。270位选手都完全的挖掘出了神奇宝贝的魅力，真不愧为大型庆典，审查员们也都各自发表了一翻激情洋溢的评论，小遥看到自己在晋级的64名选手中非常开心。傍晚小遥给力壮鸡准备了好吃的食物感谢着它，小智他们都祝贺着小遥让她保持好状态，沙织说她也变得非常期待了呀，真希望第二次审查就能和小遥交手呢，小遥也说她也很期待，乘龙也非常漂亮呢，这时哈利出现了，大家看到他都一身冷汗，小遥问起为什么要打扮成这样，哈利说好讨厌，只要能够吓小遥一跳，让哈利做什么都开心呀，小遥抱着头说够了，头好痛，哈利说这次的缎带奖杯是他的，然后转过身指着走来的瞬说瞬也有觉悟了吧，旁边的小智兴奋的说到这样的话明天还真值得期待呢，这时长尾怪手跑来抢走了小智的帽子，小智和小皮连忙去追它，看着他们的小刚猜测着那孩子是不是想有人陪它啊。第二天正式赛开始了，首先登场的瞬拿出的是阿勃梭鲁……

第180集：小遥VS哈利！用双打比赛登上舞台！！

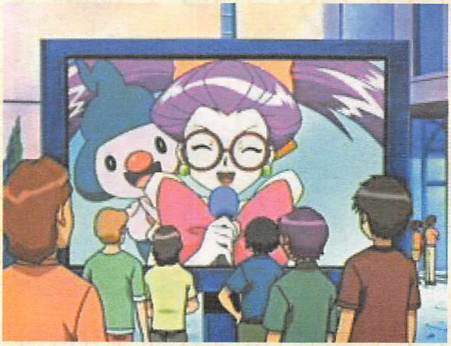


大型庆典石英大会终于开始了，为了获得缎带奖杯的小遥顺利通过预赛晋级了正式赛的第一次审查，但是她的面前还有瞬，哈利和佐织这样实力强大的协调训练家们等待着，在面对这些劲敌时小遥究竟会让我们看到怎样的舞台表现呢？

阿勃梭鲁发动了闪光技能，受到强光照射也闪出耀眼光的辉阿勃梭鲁的身体非常漂亮，这是非常罕见的技能与身体的绝妙配合，沙织说要让阿勃梭鲁的体毛显得如此纯白是相当困难的事，看来瞬已经完美地解决这个问题了呢，接着阿勃梭鲁用水之波动制造了旋风状的水在舞台上舞动着，这可是相当高级的技术啊，最后水之波动被旋风刀一瞬间击碎了，非常多的水微粒反射着阳光完美的点缀着舞台，如此华丽的表演引起了会场的沸腾，沙织也感叹道瞬果然很厉害，小遥很不甘心，而电视机前，曾经作为小遥劲敌的大泻先生一家和若菜等人都关注着大会的精彩表演，他们家中都放着与小遥的合照，武藏采访瞬在比赛中的感受，可是完全没有笑容的瞬说了句无可奉告后就走开了，武藏觉得他好冷淡，小次郎也说着还是和以前一样的不可爱，明明表现的很棒呢，武藏又大叫起灯光要对着她结果眼睛被刺到了。接下来登台亮相的是绿衣丽人哈利，章鱼桶居然在自己发出的大字爆中自由的翩翩起舞，哈利也和它做着一样的动作，小刚感叹道章鱼桶比起上次见到时等级又提升了不少。而树上的长尾怪手此刻正逗着小智，小智说马上就轮到小遥出场他没时间陪它玩了，可长尾怪手做了个鬼脸，小智便决定收服长尾怪手，小皮用电光一闪攻击了长尾怪手后小智拿回了帽子，接着被十万伏特命攻击的长尾怪手打回了宝贝球后便跑掉了。而舞台上，呆河马利用幻象术使自己悠闲而华丽的旋转好像在溜冰，这可是充分计算了场地大小后的表演，接着沙织让呆河马用水枪，借着绝佳平衡感的呆河马连使出的水柱也都翩翩起舞了，小遥感叹着沙织小姐果然很厉害，哈利过来说的确，看来是瞄准优胜而来的呢，不久后来自丰缘地区的舞蹈公主小遥登场了，小智正好赶到为小遥加油，又告诉了小胜他们他要收服长尾怪手，不能让那淘气的家伙再这么恶作剧了，小卡比兽一登场就把阳光烈焰的能量聚集成球状发射了出去，接着气合对阳光烈焰的一击产生了美妙的音色，小智他们都感叹着大成功，震撼力也足够。这是用声音来表现技能的威力，连沙织也感叹道居然还有那样的表现方式啊，哈利也哼了句说的确是有点帅气。准备室里小遥非常的紧张能进入第二次审查的只有16个人，小刚他们都为她打气说练习的成果不都完全表现出来了吗，小智也说要对自己更有自信一点，小遥露出了笑容说的也是，都已经走到这里了呢，这时沙织过来夸小遥的表演很出色，竟然能想出那样的……这时哈利跑来说不好了，瞬的样子有点奇怪。旋风刀没有打到瞬，瞬



着急的大声教导着阿勃梭鲁旋风刀要对着正面发出，要带着打倒他的想法来攻击，作为攻击技能的旋风刀力量要展现出来，再来一次，这时小遥他们赶来询问瞬，沙织询问比赛中大家都被阿勃梭鲁的毛色和水波动吸引住了，但是最关键的压轴表演旋风刀却失败了是吧，瞬点点头说那是因为他还太弱了，接着瞬收回阿勃梭鲁说过会在练便准备走开，小遥连忙问瞬说什么失败的，可是阿勃梭鲁已经努力去做了，而且那么漂亮的完成了，稍微多称赞它一下不好吗，瞬生气的说毒蔷薇也是，雨翅蛾也是，沙漠蜻蜓也是，它们早就已经以更上层为目标了，只要努力就去称赞它，他没小遥他们那样天真，和小遥是不同的！小遥很意外瞬怎么如此生气，希望瞬告诉她大家都加油为取得优胜而努力是天真的吗，躲在附近的哈利偷笑着小遥的信念居然会这么动摇啊。事后沙织告诉小遥神奇宝贝是没有所谓正确的饲育方式的，训练家和神奇宝贝相互理解，能相互信赖的话，她认为那就足够了，小胜说可是那么可怕的小瞬他还是第一次见到呢，沙织说那是因为看到了第一次审查时小遥的表现了吧，小遥已经快追上瞬本人了，瞬发现了这点呢，小遥很惊讶她追上瞬？而小智和小刚找到了湖边看着夕阳的瞬，瞬说他可没觉得自己说的过分了，小智说他明白，他看到刚才的瞬想起了到现在为止和自己对战过的对手，对手的话会怎么饲育自己的神奇宝贝呢，一定要在对战中分出胜负来，瞬说在对战中吗，确实说得没错。第二天清晨会场发布了能够晋级大会对战的16位选手，小遥成功了，随机排列对战表后小遥的对手竟然是哈利，哈利感叹着他们果然是这样的宿命呢，小遥也说恩，大家都全力战斗吧，哈利问和瞬吵完架之后还挺有精神的嘛，小遥笑着说一件事归一件事，她只以自己的方式在进行战斗而已，哈利便说那他就用他的方式来让小遥哭泣，小遥自信满满如果哈利能够做到的话。大赛对战五分钟的双打比赛第一回战A组的哈利拿出了梦歌柰亚和一只感觉很有魄力的胖可丁，这时长尾怪手也跑到小智肩上好奇的看着比赛，舞台上用变圆绝招的胖可丁鼓大了身体完全防住了小遥队伍先发动的攻击，使用气合拳的小卡比兽和撞击的依布都被胖可丁那弹性非常好的身体弹了回去，面对突然展开绝对防御的胖可丁小遥队伍能找到对策吗，看着比赛的沙织跟瞬说像那样让身体变大魅力分值也会相应变得很高，果然对哈利先生需要多加小心啊，这时胖可丁假装进攻迷惑了小遥队伍，后面的梦歌柰亚突然冲出用毒针攻击了它们，紧接着梦歌柰亚用针刺臂膀向倒在地上的两只攻去，小卡比迅速用气合拳把依布发出的影子球打了出去，被这样突如其来的近距离组合技命中的梦歌柰亚直接失去了战斗能力，哈利的分数大幅下降，小遥开心的夸着依布它们，小胜很开心这样姐姐就领先了，而长尾怪手完全被精彩的战斗惊呆了，这时小刚大叫起来不要大意啊小遥，胖可丁还在上面！依布它们急忙避掉了泰山压顶却



还是被胖可丁的长耳朵抓住抛了起来，紧接着胖可丁借助长长的耳朵用猛烈的连环巴掌同时攻击着两边，又把它们打回了场地上，小遥被扣了不少分数，哈利得意着怎么样，小卡比兽连续的使出阳光烈焰，依布连续的用影子球，可是胖可丁在空中巧妙的控制身体全部躲避掉了，陷入苦战的小遥这时有了对策，阳光烈焰与影子球相互撞击引发了爆炸，身体非常轻的胖可丁被吹飞了，胖可丁虽然看起来很大但里面却是空气，莉莉安也说这是绝佳的战术，这时被吹飞失去平衡的胖可丁被小卡比和依布配合起来的气合拳命中要害失去了战斗能力，成功晋级的小遥开心的和依布它们庆祝着，哈利看傻了眼完全不敢相信这是真的，而长尾怪手看了激烈的战斗后变得非常兴奋，之后瞬凭着迅雷不及掩耳之势的技能，沙织以漂亮的组合技都纷纷获胜晋级，好了，第二回战是小遥VS瞬，首先是小遥的快攻，小遥看准了沙漠蜻蜓会用沙雹来对付杰尼龟的高速旋转，力壮鸡跳到了杰尼龟身上借助高速旋转的旋转力用

百万吨飞腿攻去，可阿勃梭鲁冲进了沙雹中使出了强烈的闪光，力壮鸡的视线被挡住后紧接着就受到阿勃梭鲁铁尾的攻击，行动犹如行云流水一般的对战组合啊，小遥队伍并没认输又迅速展开了进攻……

赌上各自努力和想法再次对战的小瞬和小遥，在大型庆典石英大会中，胜利女神究竟会眷顾谁呢?

第181集：小遥VS小瞬！最后的战斗！！

大型庆典石英大会华丽的战斗仍在继续，小遥在决定半决赛资格的第二战中终于迎来了和小瞬的对决，面对展现神奇宝贝绝妙之处的瞬，小遥能如愿获胜吗?

小遥队伍再次进攻，力壮鸡在杰尼龟制造的泡泡之中使用了上天拳，可是沙漠蜻蜓迅速避掉后阿勃梭鲁使用了旋风刀，旋风刀力量之大把力壮鸡打了回去连同杰尼龟一起攻击，小刚也说旋风刀的威力比起第一回审查时又大有提高，小胜和小皮的大声的为小遥加油，小遥队伍还没完全振作起来，沙漠蜻蜓飞来发出了喷射火焰，力壮鸡用火焰旋涡回敬，强大的绝招冲击严重影响了双方的神奇宝贝，如此充满魄力和美妙的战斗，一进一退都展现在我们面前，大家都不愿错过任何一刻，会场完全燃烧了起来，小遥思考着好快，和之前大型庆典的战斗比起来呼吸都不协调了，看来已经没精力展示了，这时沙漠蜻蜓驾驭在了阿勃梭鲁上组成了龙阵形，龙吸与旋风刀的融合宛如美丽与力量的对接，小遥队伍没能逃掉被完全命中，居然连神奇宝贝的逃跑路线都算计好了，狡猾又华丽的招式实在让人目瞪口呆，小刚感叹着算到这地步肯定是花了不少的努力和时间的啊，哈利也说瞬终于向小遥露出獠牙了，小次郎他们觉得小遥危险了，武藏却很不甘心居然比她还耀眼，这时龙阵形再次攻来，钢翼与铁尾的搭配，小智急得大声让小遥快反击，而小遥很冷静的思考着确实小瞬的神奇宝贝的展现方式非常夺目，但比起合体技她不会输的，泡泡与火焰旋涡融合了起来反击完全吓住了瞬，小瞬队伍完全被卷入了水火双重的攻击中，看到这小胜连忙询问，小智说恩，应用了对战巨蛋的希斯先生的招式，有一套啊，小



遥。小遥开心的说着水与火的融合，小遥版，小瞬队伍被击倒在地，小刚开心的说结合了两股能量碰撞产生了新的威力，这是到目前为止小遥所看到和经历的一切在她的身上成长的证据，小皮和长尾怪手都兴奋的热舞着，小智也很激动这下谁胜谁负可就不知道了，上吧，小遥，沙织也念道怎么办呢瞬，而哈利很嫉妒那么耀眼，小遥你好过分呀！神奇宝贝一进一退全力战斗所带来的美妙呈现了出来，然后离终场只剩4分钟了，杰尼龟用高速旋转防御着阿勃梭鲁闪光的光芒攻去，杰尼龟躲过了沙漠蜻蜓的钢翼后漂亮的跑到了它上方，而力壮鸡用火焰旋涡破坏了阿勃梭鲁用来掩护的旋风刀，紧接着受到泡泡攻击的沙漠蜻蜓又被杰尼龟全力发出的急冻光线完全命中，沙漠蜻蜓失去了战斗能力，小遥正开心着干得好，阿勃梭鲁快速冲来用铁尾把还没着地的杰尼龟打败了，这下变成一对一了，只剩下两分钟，铁尾与百万吨拳击相互命中后力壮鸡又被旋风刀完全命中，之后水波动又扑灭了华丽的火焰旋涡重伤了力壮鸡，力壮鸡不知怎么了突然全身散发出了十分剧烈的热量，小智猜测着莫非，他的煤炭龟也时常那样提升力量，小遥突然想起了这全身发红光的技能是，这时瞬让阿勃梭鲁用旋风刀阻止力壮鸡的能量集中，小遥说上吧，新的技能重击完全的命中了阿勃梭鲁，可是阿勃梭鲁很快又站了起来，小遥感叹着不愧是瞬所培养的神奇宝贝，哈利感叹着小遥很强嘛，小智站了起来上吧重击。而现在的比分是瞬领先，小遥能否追上?此刻瞬心里想着真是的，总是被小遥你们吓到呢，而遥想着就算是为了放出新技能的力壮鸡她也决不能输，力壮鸡跳跃了起来使出华丽的重击，飞散的火焰就像雨点落了下来，可是阿勃梭鲁用水波动防住后又使出了闪光，力壮鸡不停的回旋着犹如高速旋转一般避开了闪光的影响给予了阿勃梭鲁正面攻击，趁机的重击完全命中，快速的攻击配上完美的组合扣减了瞬不少分数，可小智他们担心着连续的重击，遥是怎么了，重击随使用次数威力递减，太过依靠重击的话可是会输的呀，这时阿勃梭鲁冲散掉了火焰，身体同时展现出了耀眼的光芒，这是刚擦完身体的形象展示，咬紧牙的遥想着真不愧是小瞬的神奇宝贝，原地不动原来就是为了等这个，瞬表现的很轻松说小遥的战术他已经摸透了，为了弥补重击下降的威力才近

身攻击的吧，又让使出旋风刀，力壮鸡没能避掉被击中了，时间只剩下60秒，势均力敌，现在开始是消耗战了，小刚说一边展示实力一边观察对手将采用的战术，和神奇宝贝呼吸的融合，全力使出最后一击，之后就是和时间的较量了，这时阿勃梭鲁使出了水波动，小胜大叫起要是这时被打中就全完了，发出的重击被水波动扑灭，可被攻击的力壮鸡居然挺了下来，瞬说这下结束了用铁尾，小遥看到阿勃梭鲁高高跳起露出了笑容，力壮鸡拿出全部力量的



上天拳狠狠命中了阿勃梭鲁，可阿勃梭鲁又迅速振作了起来，力壮鸡却支持不住杵在了地上，比赛时间到，在呼吸紧张的华丽攻防下获胜的是，武铃也不停的感叹着好厉害，实在是感动得……分数虽然相差无几，但是获胜的是小遥选手，小遥顺利晋级半决赛，小智和小胜抱在了一起开心的庆祝起来终于打败瞬了，小刚说小遥赌上了时间和体力的极限呢，在最后关头用重击攻击水波动肯定是为了减小水波动的威力，然后力壮鸡等待着反击的机会，小胜很意外姐姐居然有这招，小刚说她是经历了许多的战斗才到达这里的呀，而哈利不甘心至极居然战斗到这地步，沙织也感叹着真是场精彩的比赛，开心的力壮鸡叫住了发呆的小遥，瞬则感谢着阿勃梭鲁的努力，看到小遥正看着他，微笑的向她点了点头，遥开心的抱住了力壮鸡，审查员感叹着真是哪方获胜都无须惊奇的高水平战斗啊，莉莉安小姐也说她从丰缘的时候就开始关注这两人了，又一次感动啊，而兴奋的长尾怪手却又抢了智的帽子跑了，智说着这次一定要收服它追了出去，长尾怪手跑到了会场外后就把帽子还给了智，然后跳来跳起表现出要战斗的样子，小刚说看了小遥的比赛它也跃跃欲试呢，小智便带好了帽子发动了攻击，很意外长尾怪手还会高速星星，小皮的电光一闪被避掉后受到了高速星星的攻击，接着被铁尾攻击的长尾怪手坚强的撑着用气合拳进行了反击，没想到气合拳的威力还挺大的，小智很激动长尾怪手真的好厉害，无论如何一定要收服它，还在得意的长尾怪手迅速被十万伏特命中，扔出的宝贝球终于还是停下来智开心的摆出了收服的pose，不知何时来的很多的围观群众都欢呼了起来，小智开心的向大家打招呼时亚西达来了。而准备室里，力壮鸡和杰尼龟正开心的吃着食物，瞬走了过来夸小遥的组合很棒后伸出了手，小遥和瞬握了手说瞬的组合才是漂亮呢，瞬说结果就是一切，失败了怎样都没用，这时沙织打赢了比赛也进入了半决赛，遥的下一个对手便是沙织了，瞬告诉小遥对付沙织小姐只靠蛮力是不行的，让遥不要忘了……遥与沙织的比赛只剩下两分钟了，小遥的分数落后很多，呆河马用独特的幻象术方式正面攻击了使出气合拳的小卡比兽，而力壮鸡的火焰旋涡虽然命中了比雕，可比雕使出了华丽的羽毛之舞，燃烧着的许多羽毛对小遥队伍照成了不小伤害，接着力壮鸡又被呆河马的哈欠绝招命中睡着了，小智他们非常着急，亚西达说小遥完全被对方的步调牵制了呀，诱使小遥出招并优雅的闪避，从而夺取了对手的比分。场上小卡比的阳光烈焰被呆河马的念力完全化解，力壮鸡被使出了影子分身的比雕攻击了，小刚想起第二场比赛时沙织是边攻击边展示拿到的优胜，亚西达说因为那个对手不吃这一套的关系吧，小智不解为什么这样说，亚西达说因为这次小遥的战斗方式跟小智的很像，认为攻击是最好的防守只会一味进攻，小刚明白了小遥是一直看着小智的比赛成长起来的，受影响也很正常，小胜很不甘心怎么这样，那姐姐她……这时回转攻和破坏死光同时打败了小遥的两只，进入决赛的是沙织小姐，很难过小遥谢谢小卡比兽它们后向沙织敬了个礼。小智他们早早在过道内等着小遥，大家都夸着她前四强的成绩已经很骄傲了，小遥终于忍不住痛哭了起来，小智和小刚围着小遥用手扶着她的肩安慰她。最后获得石英大会优胜的尼比市的沙织小姐被颁发了豪华的缎带奖杯，充满魅力的大型庆典到此也全部结束了，今晚是闭幕式，大家庆祝到最后一刻吧。晚上闭幕式时，遥收到了瞬让沙织转交



的红玫瑰后追到了瞬询问下次什么时候他们还会再次在华丽大赛中相遇吧，瞬微笑着说恩，在华丽大赛中。小遥非常开心，接着瞬便走了，小智他们说下次见到瞬的时候会看到怎样的配合呢，这时小遥为接下来轮到的小智加油，亚西达说神代现在就在茴香谷的遗址，茴香谷在石英高原深处，离这里很近。小智充满斗志好的，皮卡丘……

小遥所挑战的大型庆典就这样落下了帷幕，那么，下次是小智，目标对战金字塔。

第182集：长尾怪手与国王！

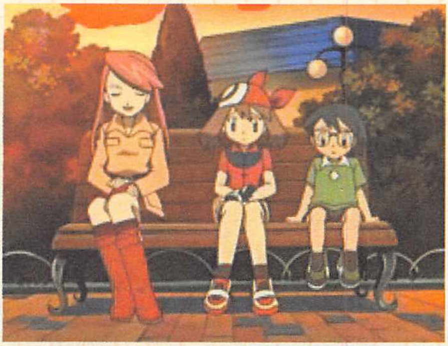
向着茴香谷的遗址出发的小智一行人此刻正是午餐时间，小遥让小智不用吃的那么急还有很多呢，而长尾怪手正在花丛中编花环帽，觉得很可爱的小遥说果然长尾怪手是女孩子呢。吃饱饭后小智便准备去特训了，可长尾怪手看到小皮爬到小智肩上自己也爬了上去，结果小智被弄得摔倒了，接着长尾怪手又抢了小智的帽子耍着小智玩，小刚也去帮忙把还在吃饭的大王燕它们拜托给了小遥他们,小智和



小刚寻找着长尾怪手时看到了不远处的一个建筑。那里非常的热闹，小智他们从村里的日吉青年那得知了这里马上就快选举国王了，国王是决定这一年里村里方针的村长级人物，规则是在日落之时最终得到王冠的人将被任命为本年的国王，日吉说成为国王是村里所有人的梦想，可要拿到王冠却非常困难，小刚从日吉那得知当上国王后首先会被人们所崇拜，幻想着自己当上国王的话会被大姐姐们疼爱，激动着也要参加，长老也说就算不是本村的人无论谁都有权利参加。不久后选举国王的仪式开始了，干劲十足的人群一拥而上把日吉和小刚挤了出来，日吉很郁闷果然今年也要放弃了吗，火箭队出现在了高高的祭台顶部准备夺走漂亮的王冠，可是长尾怪手刚好跑了过去，火箭队的魔法手臂拿到的是小智的帽子，帽子被武藏远远扔出刚好被小智接到，而王冠落在了长尾怪手的手里，长老说即使是长尾怪手只要在日落十分得到王冠就是这个村子的国王，人群便向着长尾怪手冲去了，长尾怪手跑下了阶梯来到小智他们附近，小刚让把王冠给他，长尾怪手却向他做了鬼脸，小刚很郁闷长尾怪手拿着也没什么用吧，日吉告诉小智如果长尾怪手成了国王一年内就都得听它指挥了，可长尾怪手看到小智肩上的小皮时生气的向森林里跑去了，每一个人都吵着自己要当国王追进了森林，长尾怪手躲过了人群后便尝试着戴上王冠，结果用力过猛王冠卡在头上遮住了眼睛，而且怎么也拔不出王冠，这时找来的小皮过来帮忙，两人用力才把王冠拔出一点刚好露出了眼睛，这时人群找来了。小智他们追着追着自己却迷路了，这时传来长尾怪手往北面的悬崖去了的声音，可小智和小刚完全分不清北面在哪，日吉连忙拿出了朝北鼻探测出了北方向，小智他们在半路遇到了寻找着自己的小遥蜥蜴王他们。被人群追着的长尾怪手和小皮此刻被逼到了悬崖边，幸好小皮找到了岩山的一个缝洞，小皮他们穿过洞来到了山腰的一个台阶上，刚好小智他们找了过来，可太阳就快下山了，王冠却连同耳朵一起卡住，小智怎么也拔不出来，眼角充满泪水的长尾怪手跳到了小智身上，小智让长尾怪手放心他不会扔下它的，真的当上国王的话这一年他也会留下来陪长尾怪手的，小胜说可对战金字塔的战斗就在眼前了，小智低着头是啊，但他不能扔下好不容易才成为伙伴的长尾怪手，长尾怪手非常感动，可这时火箭队操纵着机械大嘴雀军团出现，小皮的十万伏特却也打不到机械大嘴雀军团，而大王燕最终还是寡不敌众，小智正着急时，



日吉询问长尾怪手会不会影子分身，小遥立刻想起了还有那一招，小智询问哪一招，小胜小刚补充说



迷惑对手啊，小智红着脸红说他也想过这招的啦，果然这招很奏效，火箭队完全分不清哪只是真的只好全部试下，长尾怪手制造的许多影子分身很快全被打掉了，喵喵操纵着一只机械大嘴雀想要带走长尾怪手，小智只能死死抱住不放，小遥他们也很无奈没有办法了，日吉说他的朝北鼻的电磁波应该可以干扰遥控装置的电波的，小刚说好办法，果然被朝北鼻的电磁波击中的机械大嘴雀失去了控制，接着十万伏特与高速星星把火箭队送上了天空，小次郎把自己的王冠瓶盖给武藏却被她扔了！马上就要日落了，可是大家一起最后也没能拔出王冠，长尾怪手痛苦的抱着小智，失落的小智说就算他一个人也要留下来陪长尾怪手度过这一年，这时日吉拿出靛莓果说不如试试这个，长尾怪手吃下了那非常非常酸的东西，日吉趁机拔出了王冠，非常开心的小智一把抱住了长尾怪手说太好了，不过让它以后不能再这样恶作剧了，红着脸的长尾怪手用手抓了抓头，这时长老和人们过来看到日吉正举着王冠，刚好日落十分的钟声也响了起来，人们立刻向日吉跪下，长老说干得好，日吉就是这一年的国王了，日吉还没回过神来是怎么回事，吞吞吐吐的说不出话，旁边的小刚他们说日吉的话没问题的，他们一直不都靠日吉的智慧才走到这步的吗，给自己点自信吧，大家都祝贺着日吉，日吉开心的说常年的梦想终于实现了，他会努力的，当长老帮日吉带上王冠时人们都欢呼了起来，小智也握起拳头向着夕阳下定决心：好的，我们也要加油实现梦想了。

第183集：音符鹉与神奇宝贝相声！

向着对战金字塔所在的石英高原前方的茴香谷方向持续旅行的小智一行人，途中遇到了一只会学人说话很有趣的音符鹉，这时一个女孩叫着请帮她捉住那只音符鹉跑来，音符鹉却重复着“请帮我捉住……”飞走了，小智他们连忙追去，音符鹉重复着女孩的话“音符鹉站住……”停在树桩上被小智抓到了，女孩介绍自己叫安莉，那是她的音符鹉，小遥的图鉴上说音符鹉能将耳朵听到的声音用特殊的旋律模仿出来，安莉还告诉大家这小子还能够说出学过的句子呢，就是有时候喜欢插嘴，很吵，可爱的音符鹉又重复着安莉的话“是在说你呢”，逗得大家大笑起来，安莉说她是和这只音符鹉一起在做神奇宝贝相声的表演的，成都地区的城镇在举行相声大奖赛，如果取胜的话还能在电视上登台呢，能够当上搞笑艺人是她一直以来的梦想，他们的艺名叫做北海说唱者，而且她一定要以搞笑来征服天下，小智很了解就和他想要成为世界第一的神奇宝贝大师一样，在小遥他们的邀请下安莉和音符鹉表演了一段搞笑的相声，大家因此享受到了片刻的快乐，第一次看到神奇宝贝相声的小刚他们都感叹着真有趣，小遥也激动的说说不定会大受欢迎呢，安莉说可在为了准备参加相声大奖赛而去修行的时候，音符鹉却飞走了，虽说到了晚上就会回来，但到了第二天又不知飞到哪里去了，还学会了不少奇怪的句子。附近的火箭队决定要捕捉那只音符鹉去逗老大开心。正好中午，安莉询问大家不如去她家吃顿午饭，这时火箭队伪装成商人来卖笑袋，安莉便买了说为了相声的练习可以用来制造气氛，可是笑袋放出了大量烟雾，火箭队趁机抓走了音符鹉，音符



鹉还逗得火箭队很开心呢，这时大王燕飞来救出了音符鹉，长尾怪手的高速星星也打爆气球炸飞了火箭队，安莉询问音符鹉没事吧音符鹉却学着句子反问，害得安莉哭笑不得，接着音符鹉又说了些奇怪的句子。大家在安莉的家正吃着午饭时，音符鹉却自己跑出了宝贝球飞走了，大家一路追着听到音符鹉有说关于量体温打针的句子，可最后大家还是追

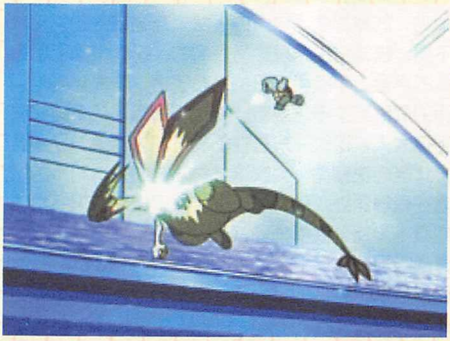
丢了，小胜说音符鹉的话不就是提示吗，于是大家便开始整理音符鹉说过的句子：午饭的时间了，熄灯了，现在来量体温，我讨厌打针，大家能推断出的只有医院，安莉想起来在附近确实有一间医院。果然在儿童医院里音符鹉正在和小朋友们玩耍，医生告诉了小智他们小朋友们因为离开了家都很寂寞，



但是前几天开始那只音符鹉每天都飞来，现在变得很受小朋友们的欢迎呢，一位叫千鹤的小女孩抱着音符鹉过来说起先它是来吃院子里的水果的，音符鹉重复着她的话很有趣，她便试着放上些饼干给音符鹉吃，然后它就经常飞来玩了，小智他们明白了音符鹉是来消解大家的寂寞的，安莉夸了音符鹉后谢谢千鹤和音符鹉友好的相处，还告诉了千鹤自己正在和音符鹉朝相声大奖赛努力练习的途中，千鹤得知音符鹉再不能来玩了很难受的跑开了，其他的孩子们似乎对神奇宝贝相声很好奇都为安莉加油，医生过来问安莉要不要在孩子们面前表演一下相声怎么样，这样的话千鹤一定能明白的……经过一翻准备后神奇宝贝秀正式开始了，可是千鹤躲在被子里没有去，首先是小刚之歌，龙虾小兵有一起表演哦，之后是小智的表演，皮卡丘滚着顿甲最后却失败了，逗得小朋友们都哈哈大笑，千鹤也从窗子那好奇的看了看表演，接着小胜喂小卡比兽的表演终于把千鹤吸引了出来，千鹤也开心的喂了小卡比兽食物，之后便是小遥登场了，杰尼龟的急冻光线与依布的影子球撞击变成礼花的表演非常漂亮，最后终于到安莉和音符鹉的北海说唱者表演了，有趣的相声逗得大家开怀大笑起来，可是中途火箭队却跑了出来，火箭队也表演了一段一点也不搞笑的表演，到是沙漠奈亚刺到小次郎的时候惹得大家笑了起来，当火箭队抓起了音符鹉后便是毒粉蝶与蜥蜴王的战斗了，第一次看到神奇宝贝战斗的小朋友们都激动的为蜥蜴王加油，而沙漠奈亚却因为刚才的滚动表演转晕了无法战斗，这时蜥蜴王的种子机关枪破坏了魔法手救出了音符鹉，音符鹉便用啄攻击着喵喵，还重复着喵喵的话好疼好疼，都是你的错，逗得小朋友们笑了起来，而想逃走的火箭队被蜥蜴王打上了天空。事后千鹤把音符鹉一直吃的饼干送给了安莉说真的很有趣，安莉和音符鹉的话一定能在相声大奖赛中取胜的，一定要赢哦，然后上电视，这样的话她就一直能见到音符鹉了，接着千鹤又谢谢一直来陪伴他们的音符鹉，音符却重复着千鹤的话“不可以再来咯，在说你呢”，弄得大家都笑了起来。之后小智他们与安莉互相告别朝着各自的道路踏上了旅程。

第184集：袭击！走失的玛狃拉！！

森林非常大，小智却斗志满满一定要战胜对战金字塔，可是肩上的长尾怪怪手真的很重，压得小智很累，终于大家走出了森林看到了漂亮的天空，便坐下先休息一会，小皮追着跑去附近玩的长尾怪手去了，可是很累的小皮稍不留神长尾怪手便不见了，穿入草丛中的长尾怪手自己也迷了路，起风后，一只脸上有伤痕的玛狃拉出现用影子球向长尾怪手攻去，附近的小智他们听到爆炸声急忙赶来，图鉴说玛狃拉是狃拉的进化型，传说它那仿佛看穿了一切的眼神中蕴涵着深邃的智慧。这时玛狃拉又使出了影子球，还好大家都急时躲开了，玛狃拉高高的跳起又使出了影子球，小智立刻接受了挑战，可小皮的十万伏特竟被避掉了，而被大颗影子球命中的小皮勉强才站了起来，长尾怪手立刻应战，可高速星星竟也被避掉了，玛狃拉的速度实在快的惊人，接着长尾怪手在影子分身后使出了高速星星，可玛狃拉却看穿了本尊直接用影子球打败了它，幸好长尾怪手没有受过重的伤，可大家抬起头时玛狃拉已经不见了，这是一个男子赶来，说着得赶快先治疗便带着大家去森林里的小屋了。躲在草丛中吃着饭团的喵喵感叹着还是不要靠近那么可怕的家伙比





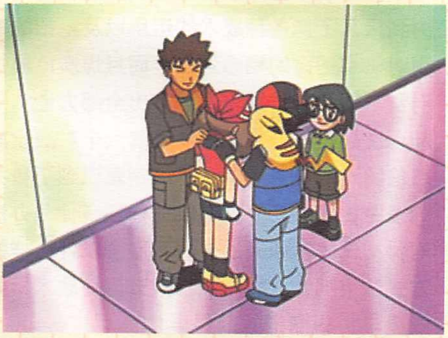
较好，武藏却感叹着英勇的面孔，充满男人味的眼睛，在草原上独自战斗的孤傲姿态，帅毙了，她一定要收服那只玛狃拉，非常喜欢玛狃拉的武藏又说玛狃拉明明和喵喵长得差不多实力却是天上的地下，喵喵立刻燃烧起来它一定要抓住玛狃拉证明它比玛狃拉强。在小屋里，大家得知了男子是森林警卫队的川田，是这片地区的负责人，川田先生感叹着不管怎样大家没事就好，躺在床上睡着了的长尾怪手很快就能恢复的，川田还告诉了大家那是走失的玛狃拉，在这个森林深处居住着一群玛狃拉和狃拉，但是不知何时那只玛狃拉离开了自己的族群来到附近定居，而且一旦它发现带着神奇宝贝的人就会发起挑战，为什么它会做这种事始终不得而知，但是不管怎样他必须保证那只玛狃拉出现地带的安全，大家便请求带上他们，川田说可是对手非常的强啊，小智也说为了不让长尾怪手的情况再次发生他不能放着不管。树上的玛狃拉想起了受重伤的自己离开了一只雌性的狃拉时的情景很生气。来到玛狃拉经常出现的地带后，小皮便寻着玛狃拉的味道带小智他们去找玛狃拉了。玛狃拉来到湖边看着自己受伤的脸时，喵喵伪装成了玛狃拉过来交朋友，躲在附近树丛里武藏告诉小次郎这是先让玛狃放松警惕，可这时喵喵却跑了回来说玛狃拉威胁说下次再看见它的话就要让它尝尝影子球的威力，感叹着说好可怕喵，武藏却要喵喵再去一次，喵喵紧张的说它才不要，喵喵它也是很珍惜生命的，这时传来了小鬼头的声音，小皮和玛狃拉说起了话，吵着让喵喵翻译的武藏结果不注意被发现了，武藏便过来讨好玛狃拉大人，这时一只雌性的狃拉匆忙跑来，武藏连忙让喵喵快翻译，大家这才得知它们原本和平的生活在森林深处，可有一天来了一只流浪的玛狃拉，向原本为这个族群领袖的这只玛狃拉提出了挑战，激战中领袖败阵了，领袖的位置也被流浪者所夺走，脸上被留下抓痕的它离开了自己的族群和那只雌狃拉，它想要变强，小智听到着猛然的感受到了什么，玛狃拉说它要变强，同伴什么的已经不需要它了，它要变强然后一个人生存下去，狃拉说但是成为新领袖的流浪玛狃拉是个非常残暴的家伙，她痛恨那里的生活于是从族群里逃了出来，明白了一切的小遥他们觉得好可怜，这时那只流浪玛狃拉带着三只玛狃拉追来了，狃拉躲到了玛狃拉身后，武藏便吵着玛狃拉大人是她的跑了过去，结果火箭队被影子球给打飞了。玛狃拉们要把狃拉捉回去，小智连忙大声问脸上有抓痕的那只玛狃拉那样好吗，她祈求着同伴的帮助，而你放着她不管这样好吗，你为了变强而在一直修行不是吗，那把那个力量用来拯救同伴不好吗，这时开始行动的那三只玛狃拉被小皮的十万伏特打倒了，小智又问你真的可以无动于衷吗，那只玛狃拉听后让狃拉退后些，看来这次真的要与流浪玛狃拉分个胜负了，大家都很紧张，两只玛狃拉迅速跑了起来，双方速度都非常快避过了对方的影子球，可是流浪玛狃拉突然从击起的水花中冲出攻向玛狃拉，玛狃拉在千钧一发之即挡下了攻击把流浪玛狃拉摔到了湖里，小智很开心一定是修行的成果奏效了，可是接着发出的影子球却打空了，



那只流浪玛狃拉不知什么时候跑到岸边了，接着影子球便向玛狃拉攻来，玛狃拉想起了上次战斗时自己就是在避过了影子球后突然受到攻击战败的，它抓住了影子球后的流玛狃拉把它摔在了地面上，便骑上了流浪玛狃拉向它攻去，最后还是停下了手没有伤害它，流浪玛狃拉这才放松下来喘着粗气，小智很激动那家伙一个人持续着修行，而且不知不觉间已经变得这么强了，这时狃拉扶起了流浪玛狃拉并拉起两只玛狃拉的手让它们握手，两只玛狃拉和好了，而且玛狃拉又重新成为了首领，它跨越了仇恨，从今往后要和大家一起合力友好的相处下去，川田很开心这下这下这附近也就安全了，这时玛狃拉感谢了小智后便带着同伴回森林深处去了，小智他们回到小屋时长尾怪手也完全恢复了，而且长尾怪手不管自己的体重又爬在了小智头上。

第185集：再访对战金字塔！VS雷吉斯奇鲁（钢神柱）！！

小智一行人正朝着最后一个设施－神代所在的对战金子塔走去，终于再次看到对战金字塔的小智握起了拳头：好的，这次一定要完成对战开拓区的称霸。亚西达和乔依小姐很早就在等小智他们了，乔依小姐看到了小智连忙跑来激动的握着小智的手说她拍了许多小智在彩幽大会的照片，还让小智签名，小智这可是第一次签名呢，亚西达告诉大家这位乔依小姐对神奇宝贝战斗和华丽大赛都非常感兴趣，很特别呢，接着乔依又拉着小遥的手说她好开心，把她在大型庆典石英大会上拍的小遥照片拿给小遥看，夸小遥很出色呢，有些难为情的小遥也签了名，而握住乔依的手的小刚被小胜揪开了，小智充满斗志准备战斗，可亚西达说神代先生今天很忙没空战斗啊，乔依说她的神奇宝贝中心离这里很近，让大家去那儿等吧，小遥一听还有温泉开心极了。来到神奇宝贝中心后乔依便带大家参观了里面拥有的各种各样的设施，有健身房，有供华丽大赛使用的舞台，乔依说这里有时也举办华丽大赛呢，还把自己和康肯斯坦他们的照片拿给了小遥看，另外还有战斗后解除疲劳用的露天温泉和许多战斗用的场地，乔依小姐说小智还差一个徽章就征服了对战开拓区了吧，但是对手是神代先生，他的金字塔不仅可以自由移动，还经常拿出一些神秘的神奇宝贝，请小智一定要好好准备才行，小智便拜托小遥当他的对手，可小遥说她想去泡温泉，这时乔依小姐居然说她可以做小智的对手，小智得知乔依以前也有做过训练家的愿望，因此还有一定的水准后非常开心，而吉利蛋拿掉了乔依的帽子后乔依小姐立刻变得很有斗志。而跟丢了小鬼头的武藏吵着应该走她说的那边才对，这时喵喵听到了什么声音，火箭队悄悄的跑了过去看到了小鬼头正在战斗场地上，武藏说所以她说往这边吧，小次郎斜着眼说说走这边的是他。比赛开始了，小刚当裁判，





吉利蛋的帽子被乔依拿掉后也变得很有气魄，龙虾小兵的螃蟹拳先命中了吉利蛋，可是好像没太大效果，接着龙虾小兵被连环巴掌命中了，那个吉利蛋果然很强，乔依享受着完美的战斗，减断被避开后龙虾小兵又被暴烈拳攻击了，之后吉利蛋承受住了泡沫光线用舍身攻击又命中了龙虾小兵，小智只好决定速战速决，可是吉利蛋承受住了连续的螃蟹拳用阳光烈焰打败了龙虾小兵，打赢了战斗后乔依和吉利蛋便迅速带着龙虾小兵去治疗了，红着脸的小刚感叹着又强又温柔，真不愧是他的所爱的乔依小姐。火箭队决定捕捉那个很强的吉利蛋，而且吉利蛋可以很好的承受老大激烈的拳击练习攻击，如果老大输了也会马上得到治疗，然后把吉利蛋送给老大的他们便可以升级当干部了。神奇宝贝中心里，小遥和小胜你一言我一语的说着小智：这样下去还能战胜神代吗，刚才都因为疏忽而输了，吉利蛋的体力很高，光靠蛮力不行，龙虾小兵的技能好像也不起什么作用……小智大叫了声吵死了后说他知道了啦，小刚说吃一堑长一智吧，这时治疗完毕乔依出来说龙虾小兵到明天就会好了，小智连忙向龙虾小兵道歉，这时伪装成吉利蛋的果然翁把吉利蛋唤了过去，火箭队便抓起了吉利蛋抬着它向外面的热气球跑去，可半路上吉利蛋的帽子掉了，立刻变得很可怕的吉利蛋用阳光烈焰打飞了火箭队。傍晚十分小刚帮吉利蛋刷着身子，乔依夸他的技术很棒呢，小刚说他的目标是成为世界第一的神奇宝贝饲育家。附近的小遥烦恼着小刚和小智都在为了自己的梦想而努力，但她却……这时小胜过来问姐姐怎么了，小遥连忙说没什么问小智去哪了。在遗迹里，神代似乎想出了怎么拼图，这时小智跑来了，神代告诉小智遗迹的谜底即将揭晓了，让他站在旁边看，神代拼好了图后出现了特殊的文字，解读出它被封印的地方后神代告诉了小智他到这里来就是要收服那只

神奇宝贝，小智连忙询问自己的战斗，神代大喝了一声问少年真的那么想战斗吗，小智认真的说是，神代便答应了与小智战斗，但让小智这次一定要多加注意，如果输了就不能马上再挑战，而且他要用的是雷吉斯奇鲁。小智回到神奇宝贝中心后便联系了大木博士，博士也不太了解雷吉斯奇鲁，说据说构成它身体的金属在这个星球上是不存在的，旁边的小刚他们说属性是钢，用火系、地面系和格斗系的招式比较有利，要吸取上次失败的教训这次好好研究对付雷吉斯奇鲁的战术了。小智已经决定用它了，便用长尾怪手和博士交换，博士看到新收服的长尾怪手很开心，可是长尾怪手被传送过去后不见小智便攻击了博士。第二天大家都等着小智，小智赶了回来说和它稍微去做了特训。乔依小姐也一起为小智助威，小智便拿出了斗志这次一定要征服对战开拓区。不久后战斗便开始了，金字塔将王先拿出了看起来很强的雷吉斯奇鲁，乔依很激动她是第一次见，图鉴说雷吉斯奇鲁全身覆盖着未知的金属，身体的内部是什么，食物是什么都是个迷，小智拿出的是——煤炭龟，亚西达看到后说看来是准备充分了。煤炭龟首先用喷射火焰攻击了雷吉斯奇鲁取得了制先权，接着煤炭鬼回避掉了合金爪用泰山压顶压倒了对手，今天对小智很有利呢，之后喷射火焰抵消掉了电磁炮的攻击，雷吉斯奇鲁便锁定了煤炭龟，接下来的一招必中，煤炭龟缩到壳里防守的铁壁总算对电磁炮起了点作用，不过被麻痹了，但是小智今天是特别努力呢，这时煤炭龟使出了泰山压顶，雷吉斯奇鲁用一直手挡住了煤炭龟另一只准备用合金爪，这时煤炭龟的麻痹传给了雷吉斯奇鲁，小智很激动成功了，亚西达感叹着居然能利用对手电磁炮的电气，神代也夸着少年不错嘛，这时雷吉斯奇鲁用投掷扔出了煤炭龟，煤炭龟利用墙壁反弹回去后的泰山压顶再次命中，反弹回来还增加了威力，亚西达感叹着真是具有小智特点的配合，神代也让少年就用那种力量尽全力攻击他吧，煤炭龟学会的新绝招热风也命中了，大家正开心时情况却发生了逆转，雷吉斯奇鲁用分身化解了热风，小智便决定速战速决，神代等到了喷射火焰，雷吉斯奇鲁竟用沙暴卷着喷射火焰攻击起了煤炭龟，神代说把对手的技能反击回去决胜负也是战斗的一种招数，接着双方都拿出全部力量对抗，最后煤炭龟还是用热风把沙暴硬赶了回去，可是被火焰的沙雹包围着的雷吉斯奇鲁还是撑住使出了电磁炮，煤炭龟及时避开跳到了旋涡中心使出的泰山压顶再次直接命中，小遥很开心看来要赢了，亚西达却说他看不一定，这时在炽热流沙中被迫旋转的雷吉斯奇鲁锁定后使出了电磁泡，电磁泡被沙暴卷飞后却又打了回来…，



等一切平息后，雷吉斯奇鲁撑住了，而好好站着的煤炭龟却已经失去了战斗能力，小智又输了，亚西达说不过也在意料之内，因为神代先生不是一般的强，这时神代走过去夸少年真是一场精彩的战斗，小智说可是他的水平还远远不够啊，神代点了点头说不管怎样这是少年成长的第一步，让少年记住战斗不仅仅是靠训练家的，需要训练家和神奇宝贝身心合一才行啊，说这就是“只有小智你才能胜任的战斗！”接着神代用双手扶着小智的肩说对于少年你来说是一流水平的战斗，小智终于露出了笑容说是，小胜很开心看来小智的挑战还要继续下去啊，闷闷不乐的小遥却想着但是她……傍晚十分神代一个人出发去收服那只神奇宝贝了，并答应了小智回来时再次接受他的挑战，握住乔依的手说他们又能继续在一起的小刚却被小胜揪开了，小智对着出发了的神代先生大声说着他一定会变得更强的！神代回过头翘起了大拇指……

点评：

神代先生果然不愧为最终的boss，不论是邪恶小智指挥蜥蜴王的卑鄙的战法，还是小智充分施展自己的本领都败在了神代的手下。此战小智可以说已经发挥煤炭龟的实力到极至了，各种战术的运用以及绝招的使用时机都把握的相当到位，而且煤炭龟属性对雷吉斯奇鲁特别有利，拿出全部力量结果却再次战败了，本来打赢了前六个对战设施自信满满的小智这下终于深刻意识到了自身的差距，信心几乎被摧毁的他还有什么办法对付神代吗？两人的热战到底会以什么样的方式结束呢？此战激烈指数五星！战术指数四星半！华丽指数四星半！

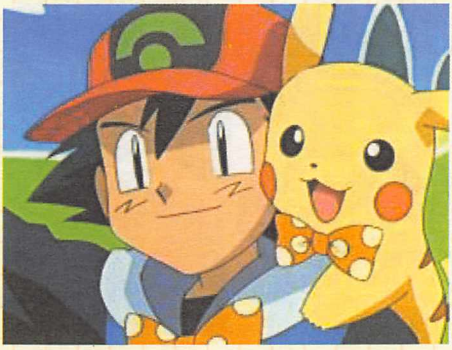
第186集：小遥VS小瞬！永远的劲敌！！

再次败北的小智为了再向神代挑战留在神奇宝贝中心里继续锻炼，可是……

泡着温泉的小智一直想着什么，最后还是没有结果，小智苦恼着头脑发热也不行，冷静也不行，到底怎么做才好？“只有他才能胜任的战斗”吗…在最后的设施对战金字塔再次败北的小智显得非常迷茫，并且小遥也……华丽大赛用的舞台那小遥也垂头丧气的，狩猎凤蝶和向尾喵叫醒了她，她便开始练习了，入场口那小刚问小遥难道也……亚西达点点头说小遥似乎把小智输给神代的原因也联系到华丽大赛里来了，小刚询问把自己的战斗想象成小智的战斗？亚西达说对，不管是训练家还是协调训练家都是训练家。这时狩猎凤蝶的精神干扰与向尾喵的暴风雪配合练习，可小遥仍闷闷不乐，这时小胜和小智来了，小皮与好久不见的伙伴玩了起来，听说狩猎凤蝶学会了精神干扰小遥特地向妈妈要来的，可是还没有创出新的配合，又问小智怎么样了，小智低着头“只有他才能胜任的战斗”他还是没有觉悟出来，小遥听了也有些忧郁，小胜连忙提出两个人一起练习怎么样，效果一定比一个人单独练习来的好，小智很开心问小遥来一场吧，小遥急忙说不行，说以她的力量她怎么胜得过小智呢，这时大木博士背着一个大包来了，博士说他是特意来战时探望的。大家来到了休息处，周围许多人都感叹着有名的大木博士好棒，博士听说了小智在最后的对战设施中战斗的事后便特意制作了一张应援画来给小智打气，小智看到画上是大家的手印和足印后非常开心，博士说多亏了小建的帮忙呢，小智一眼就认出了小锯鳄的足印、火球鼠和卡比兽的手印等等，小胜觉得小智好棒，小智说因为大家以前都是他的伙伴啊，小智很感动大家为了他……他一定会拼命努力的，连忙谢谢博士，接着博士又把小智的妈妈做的富含爱心的便当拿给了小智，说吃了它可以让精神振作



一百倍，另外还有小霞的徽章，皮卡丘看到也很开心，小刚他们也感叹着小霞的特别礼物啊，很有趣的样子，让小智好好戴着它，博士说感到迷茫的时候看看它也许会有效果哦，接着还有小茂送来的一张新奥地区的照片，博士说小茂现在正在那里做研究，新奥地区是比关东地区再远一点的地区，那里



栖息着许多未知的神奇宝贝，看着照片感觉到劲敌小茂气息的小智迅速被激起斗志，说已经没时间磨磨蹭蹭的了，好的，他要加油了，大家都这么支持他，再不努力就不是男子汉了。小皮也充满了斗志，这时亚西达说着小智终于提起精神了啊走来，大木博士连忙感谢亚西达先生对小智的照顾，说小茂是他的孙子，也是小智的劲敌，这也许是一剂良药吧，这时过来的乔依小姐激动的让大木博士在川柳百科上签名。看着振作起来的小智小遥正想起劲敌，毒蔷薇和瞬出现了，乔依也让瞬签了名。之后小遥和瞬来到了舞台那，遥说刚才吓了一跳，她正想到瞬瞬就出现了，瞬问想着他？遥红着脸着急的说不是那个意思，因为刚才小智说到劲敌，而瞬是她的劲敌啊，瞬说他感到荣幸，又问小遥从那以后怎么样了呢，吞吞吐吐的小遥反问瞬呢，喂着毒蔷薇能量方块的瞬说要从失败中振作起来的方法只有一个，就是自己和神奇宝贝不断地进行磨练，和新的伙伴们一起，小遥说但是她……瞬连忙说和沙织小姐的胜负还没有决定，找到自己的弱点才能知道怎么去取胜，不是这样吗？小遥还是无精打采的恩了声，瞬站了起来问小遥不和他来一场吗，反正这里有这么大的舞台，就当华丽大赛的演戏好了，这时走来的小智他们让小遥接受吧，说就当对手的挑战嘛，这么做效率也会提高，小遥便拿出了斗志决定试试看，这时感觉怪怪的康肯斯坦他们来了，接着梦歌柰亚出现用种子机关枪烧掉了他们伪装，竟然是火箭队伪装的，哈利出现说要战胜小遥的是他，然后

拍着桌子大吼着火箭队少给他捣乱，火箭队想要逃跑却被梦歌柰亚挡住了去路，哈利说算了，让火箭队在旁边好好观赏，说小遥好像有些不适应，武藏一听来了兴趣这样她以后就能获得缎带了，喵喵他们很意外武藏还没有放弃！接着哈利让大家接受火箭队客人，说仅限今天，接着小胜便去叫乔依小姐他们了。乔依也请最酷的华丽大赛选手哈利签名，大木博士和亚西达也开心的答应了做评委。看到会



场来了许多的观众瞬也感叹着蛮不错嘛，可以增加演戏的气氛，观众席上的武藏很想到舞台上去，旁边的哈利小智他们也很期待精彩的战斗，比赛开始了，瞬拿出了新组合毒蔷薇和巴大蝴，小遥队伍先发动了速攻，是狩猎凤蝶的精神干扰和力壮鸡的火焰旋涡的配合，毒蔷薇用花之舞打散了火焰旋涡，小遥便让狩猎凤蝶用精神干扰控制那些火苗去攻击，火苗燃烧了叶子破坏了毒蔷薇的魔法叶护盾，力壮鸡便趁机攻去，这时巴大蝴却用念力和银色旋风的组合控制燃烧着的叶子攻击了力壮鸡和狩猎凤蝶，小遥的攻击不错，可瞬更出色，小遥想着那个组合一定有什么漏洞决定先集中攻击巴大蝴，力壮鸡避开了幻象光线后使出的上天拳完美命中巴大蝴，瞬感叹着不错的速度让毒蔷薇用花之舞，小遥让狩猎凤蝶用银色旋风反击却没想到反而加大了花之舞的威力，而且完全的反击到了力壮鸡和狩猎凤蝶身上，小次郎惊叹着太强了，哈利也说不知小玛瑙还有什么办法，小遥决定用最大力量的重击决胜，可巴大蝴竟使出守护完全挡下了重击，这时幻象光线和阳光烈焰同时发出打败了小遥队伍，小遥叹了口气微笑着输了，扶起力壮鸡它们夸它们很努力，力壮鸡它们却说着什么，小遥遥遥头说已经足够了，因为她和它们已经一起进行了磨练，瞬他们也是一样。黄昏时分离神奇宝贝中心不远处，遥说着什么时候他们能再遇到，能再说说话就好了，瞬却说可惜他这个人总是没有空闲，小遥说是啊，她托小瞬的福也终于定下心来了，为了成为顶尖协调训练家她是不会就这样感到满足的，但是今天的战斗确实很让她受益，小瞬说的对，只有想象成自己在战斗才能得知取胜的方法，她也找到了适合自己的方法，就是去发掘神奇宝贝们的魅力，“只有她才能胜任的比赛”，瞬感叹着是吗，遥便询问瞬接下来要去做什么呢，瞬说他要去挑战成都地区的华丽大赛，还说沙织小姐好像也会去哦，小遥思考起成都地方吗，这时哈利出现问两人在做什么，好奇怪哦，小遥连忙解释着他们什么也没做，哈利笑着说开玩笑了，说他也要向小瞬挑战，这次他的目标是大型庆典的优胜，问旁边的武藏也会参加吧，武藏勉强的笑着她……有点……还有火箭队的工作……哈利便生气的说那么现在来决胜负，还是武藏就这样认输了，可是武藏还没拿出宝贝球火箭队就被梦歌柰亚打上了天空。接着哈利和小瞬小遥说下次他们也来玩玩，瞬吞吐的说好，小遥说还是不要了，哈利便飞快的走掉了，小遥头疼着哈利先生果然又这样，这时小智他们跑来说找了遥好长时间，小遥说没事，刚才哈利和火箭队来了，这时瞬也要走了，说希望有一天能看见小遥和小遥的神奇宝贝们的光辉瞬间，小遥向着离去的瞬说谢谢他，他们一定会再见面的！她一定会让瞬看到那个瞬间的！当小智和小刚得知瞬要去成都地方后相互看着说好怀念啊，小刚开心的说看来瞬和哈利都使小遥恢复了精神，小遥说是的，她不会再垂头丧气了，她和小智一样都恢复精神了，小智很惊讶和他一样？遥说：“我也有‘只有我才能胜任的华丽大赛’啊，小智，对战金子塔的战斗要加油啊，”小智握起拳头说：“恩，我会以‘只有我才能胜任的战斗’加油的！”博士感叹着就是这种状态，便为两人吟了一首诗。

在大家的鼓励下，小智和小遥都恢复了精神，好了，接下来就是向对战金字塔的再挑战了！

第187集：神奇宝贝中心大忙碌！

神奇宝贝们一直很努力的训练着，可小智觉得这样下去还是赢不了神代先生，很着急只有他才能胜任的战斗……到底怎样做才好？开心哼着歌的小刚准备去帮乔依小姐的忙却发现她病倒了！大家乔依扶上了床，小胜说乔依小姐要照顾小智姐姐他们在战斗中受伤的那么多神奇宝贝一定很辛苦，博士让乔依小姐不要勉强好好休息，神奇宝贝中心的工作交给他们就行了，而且正好没有别的训练家。而

火箭队正感叹着真不愧是哈利，种子机关枪的威力都那么强把他们打那么远，这时他们来到一个岔路，武藏便高高的扔起木棒来判断方向，结果木棒砸到了臭臭花，顽皮蛋吸入臭臭花喷出的麻痹粉后滚下了山头掉在公路上刚好经过的一辆车上！神奇宝贝中心接到电话得知了山路上发生了车祸，坐在巴士里的有神奇宝贝育婴所的麦克先生和神奇宝贝们，很多幼小的神奇宝贝们都受了伤得赶快治疗。博士说神奇宝贝中心里有一辆紧急用的车子，大家还联系了亚西达请他来帮忙。大家来到事故地点决定把幼小的神奇宝贝们先送回神奇宝贝中心检查，况且修理车子也需要时间。而造成事故的火箭队却决定抓起那些幼小神奇宝贝让它们进化来增强火箭队的实力。路边那只似乎没受伤的宝贝龙正看着天空，可一只巴大蝴飞过时它却追着跑了，博士说车里的神奇宝贝先交给他们，麦克便和小智去追宝贝龙了，宝贝龙从一个陡坎跳起想要飞却摔了下来，小智过去扶宝贝龙时却被它的铁头攻攻击了，接着生气的宝贝龙又跑掉了。麦克感叹着那孩子太固执了，很伤脑筋，小智得知了那孩子想在天空中飞翔，而且为了能自由自在的飞翔已经失败了好多次，如果能最终进化成暴蝾螈的话就能长出翅膀飞翔了，想着宝贝龙一定吃了不少苦吧。在神奇宝贝中心里，小胜喂咕妞妞食物时它却大哭着，不过小胜发现了咕妞妞喜欢被抚摸，和橡实果小山猪玩着球的小遥发现由基拉躲着偷看他们，便过去问它一起玩，结果被



由基拉的沙雹给攻击了，果然那只由基拉很害羞。博士和小刚帮幼小神奇宝贝们做了检查，沼跃鱼和小刚又帮它们一只一只洗完了澡，博士看了检查报告松了口气说大家都平安无事，接着博士对小刚说他看到小刚的实力了，第一次诊断神奇宝贝就没有丝毫疏忽，非常认真仔细，继续旅行的话小刚还会继续成长的，让小刚要将现在这种状态保持下去，小刚说是。这时神代的弟子告诉了正在修车的亚西达他师傅还没有和他联系过，不过他想应该快了吧。而小智他们好不容易才找到宝贝龙时它却跳出了崖边拼命拍动手臂，结果它还是不能飞掉到了河里，被水冲走的宝贝龙好不容易爬上了河中的岩石却又遇上了利牙群，幸好小皮及时用十万伏特保护了宝贝龙，接着小智扔出木桩让宝贝龙快逃上岸，可利牙



鱼却破坏着木桩，小智便拿出了蜥蜴王，蜥蜴王用力踩了木桩把宝贝龙高高的弹起了，麦克连忙让宝贝龙飞，宝贝龙努力的飞着终于被麦克接到了，可宝贝龙的头却很烫。在神奇宝贝中心里乔依小姐也恢复健康了，博士看到由基拉在门口走了过去，结果也被沙雹攻击了，这时小胜跑来说不好了，宝贝龙它……宝贝龙体温很高，麦克说看来它在河里被利牙鱼攻击了，博士说肉体和精神都好像受了很大的伤害，对小刚说他需要小刚的帮忙。大家在治疗室外等了很久，麦克责备着自己身为训练家居然连重要的神奇宝贝都不能保护他真是失格，小智连忙说没事的，有博士和小刚在一定没问题。这时小遥他们把准备好的晚饭拿来给神奇宝贝们，小胜扶摸着咕妞妞让它多吃点，麦克很惊讶小胜居然这么清楚咕妞妞喜欢被人扶摸，小胜红着脸很开心，小遥说她也知道哦，小山猪和橡实果都很喜欢玩球类游戏，由基拉则很害羞，麦克说不过由基拉是个好孩子，小智感叹着不同神奇宝贝都喜欢不同的口味啊，麦克说神奇宝贝都需要有和训练家亲近的一段历史，培养这种感情就是神奇宝贝育婴所的工作，这时治疗结束了，小刚告诉大家宝贝龙剩下的只要好好休息就行了。这时火箭队伪装成了移动式育婴所的人员把由基拉它们推到了箱子里，接着他们制造了烟雾趁机逃了。而小刚跑来告诉博士有人抢走了神奇宝贝们，可宝贝龙还在发热，这时乔依小姐出现说接下来的就交给她吧。小智他们追着发现了火箭队的气球，可小皮攻击的话会伤害到那些幼小神奇宝贝，当小胜和小遥看到了由基拉时有了办法，小遥立刻让由基拉使出沙雹，气球便坠了下来，幼小神奇宝贝们都无事，小遥也夸着由基拉干得好，而小

智也不和火箭队玩了，高压电击直接降临，天空中的小次郎也感叹着算了，那么多神奇宝贝他们也养不起。这时小刚跑来说宝贝龙的热退了。当麦克看到熟睡着的宝贝龙得知已经没事时露出了笑容。第二天车终于也修好了，小遥和小胜都互夸着对方是称职的育婴师，而小智看到宝贝龙向自己冲来以为又是铁头攻，宝贝龙却只是把他扑倒撒娇。之后麦克便带着神奇宝贝们告别了大家，这时神代先生的弟子跑来说师傅有联络了，师傅已经得到想要的神奇宝贝马上就赶回来了！小智很激动终于可以再次挑战了！

小智他们守护了神奇宝贝中心,并救治了宝贝龙,而且总算又能再次挑战神代先生了！加油,小智！

第188集：最初的神奇宝贝！最后的战斗！！

接受神奇宝贝对战开拓区的挑战与神代进行较量中的小智正在神奇宝贝中心前等候，这时博士拿着宝贝球跑了出来，开心的小智放出了久违的伙伴



妙蛙种子，接着君莎小姐也骑着摩托带着杰尼龟来了，小智连忙感谢总是受君莎小姐的照顾，君莎说他们还总是受杰尼龟消防队的照顾呢，小胜也揪开了激动的小刚，不久后喷火龙也飞来了，结果小智还是被火喷了，这次小皮也受牵连，小遥还是第一次与小智的杰尼龟见面呢，便把自己的杰尼龟也放出来打招呼,两只杰尼龟一见面就用水枪问候起来,小遥的杰尼龟比小智的体型要小不少，这时小刚把野营用具全都整理在了小智的包里拿给了他，看来准备进入森林的小智是想重温一下过去与老伙伴们同甘共苦的日子，君莎小姐感叹说不忘当年之志啊,开心的小胜说看来上次被神代先生说中了，神奇宝贝的战斗就是训练家与神奇宝贝身心合一的过程，小智说恩，住进深山，大家再次同心协力，看看只有我才能胜任的战斗到底是什么样，接着小智还得到了乔依小姐送的神奇宝贝喜欢的风味饼干，出发时小智又被火喷了。小智与四只神奇宝贝找了一处不错的地方，喷火龙把树干扔了起来，妙蛙种子用飞叶快刀切成了几份，接着除了杰尼龟外大家都接住了，之后大家用树桩围成了个四边形，杰尼龟用高速旋转卷起了树叶，妙蛙种子用藤鞭，小皮用电光一闪收集起树叶，不一会用来野营的床就完成了，可是喷火龙睡上去时把树叶弄了些出来，杰尼龟很不开心用水枪攻击了喷火龙，结果引起了包括小皮在内的混战。之后大家同心去找食物，在一颗长满果子的树前，小智准备先让妙蛙种子用飞叶快刀，喷火龙却飞起来用钢翼切下果子，小智好开心喷火龙掌握了钢翼，接着杰尼龟用水枪聚拢了果子，小皮用电光一闪，妙蛙种子用藤鞭收集着果子，大家都干得很棒，不一会就收集了一大堆果子。傍晚时分准备升火了，可喷火龙点火时却烧光了木材，小智连忙解释喷火龙有点心急，让它这次温柔点，喷火龙吐出了小火苗恰到好处，大家都很开心。天黑后大家围着火堆,小智和大家说着过去美好的时光：“看到你们现在的样子我就想起了当初你们刚刚认识的时候，和皮卡丘的认识是在我刚刚出来旅行的时候，因为我睡懒觉而迟到，于是从大木博士那领到了皮卡丘你，你不喜欢进宝贝球又不听我的话，不管怎么说皮卡丘是我的第一个朋友，妙蛙种子你原来在那个森林里保护着神奇宝贝们的，现在已经是大木研究所神奇宝贝们的领袖了，喷火龙，认识你时还是小火龙，然后你进化成了火恐龙，又进化成了喷火龙，关键时刻总是你解救我、帮助我，杰尼龟，你曾经是个调皮的孩子，现在活跃在杰尼龟



消防队中，真只往事如烟啊！”都沉浸在美好回忆中的大家温馨的围在小智身旁，就这样小智与四只神奇宝贝边训练边玩耍度过了美好快乐的几天。晚



上，火箭队看到了火堆那熟悉的场面，喵喵留着泪说真感人，真不忍心打扰他们，火箭队又觉得不太可能抓四只，最后决定只抓小皮。小智很意外这种深山老林里会有贩卖拉面的车，不过正好肚子饿了，伪装过的火箭队说电瓶没电做不了拉面要借用小皮，便抓了小皮乘上了有特殊钢铁外壳制的热气球，小智他们便乘着喷火龙去追了，可是飞叶快刀、水枪、喷射火焰都对钢铁外壳无效，小智便决定混合攻击，钢铁外壳受到忽热忽冷的攻击裂开后终于被打碎了，喷火龙带着小智接住了跳出来的小皮，摔到地上的火箭队伤痕累累，这时小智全员出击了，火箭队被四种绝招攻击后飞上了天，武藏却吃着一碗拉面，小次郎他们便和她抢了起来。这时神代先生穿过草丛出现了，神代夸少年刚才的配合不错，感受到了神奇宝贝们的团队精神，小智说它们都是他最初的神奇宝贝，相处久了，所以彼此能够心领神会。神代先生说他也得到了要找的神奇宝贝，并且为了少年对他的挑战而回来了。小智很激动太好了，神代说这次战斗四对四决胜负，让小智用那四只和他决一胜负吧，小智说他一定尽全力。天亮时大家在神奇宝贝中心门口终于等到了小智神代他们回来，亚西达说战胜了神代小智也具有了领域首脑一样的能力，小智很奇怪怎么说呢，亚西达很意外还没人跟小智说过吗，之后亚西达告诉了小智举办对战开拓区就是为了挑选优秀人才，当亚西达说他是对战开拓区的领主之一时小智他们都很意外，亚西达说他分析了所有在战斗中可能发生的状况制造了很多设施，小遥他们好开心如果小智这次获胜的话神奇宝贝设施……小智好棒，小智握起拳头不管怎样首先得战胜神代先生，大木博士也说这一去决不能疏忽大意，祝小智好运，很开心的小胜接嘴把所有神奇宝贝都收服过来，哈哈，这也是他曾经想做的一件大事。对战金字塔顶棚打开了，这是神代的提议，这样喷火龙可以大显身手了，神代先拿出了夜巨人，图鉴说夜巨人体内据说什么也没有，可以像黑洞那样吸入万物，吸入之物永不能还原。博士说夜巨人也是一种稀有的神奇宝贝，小智拿出了喷火龙，君莎和乔依说看来势均力敌呢，战斗开始了，喷射火焰和鬼火不分胜负，接着喷火龙使出钢翼时却被影子拳攻击了，化愤怒为力量的喷火龙也用龙息命中了夜巨人，可这时喷火龙中了黑色眼睛，黑色眼睛是让对手无法更换神奇宝贝的绝招，接着中了钢翼的夜巨人挂在喷火龙的翅膀上使出了怪光照射，博士说不好了喷火龙会进入混乱状态，亚西达感叹着被钢翼击中是为了用怪光照射，完全混乱的喷火龙倒在地上，小智无法收回它解除混乱，又一发影子拳直接把喷火龙打得撞在墙上，可喷火龙仍在混乱，这下麻烦了，小智非常棘手，这时鬼火包围了喷火龙，小智对着喷火龙大叫说："你可以更强的！要撑住！你的能力远远不止现在这些！发挥你的力量吧！喷火龙……"听到鼓励的喷火龙醒来了，龙吸把夜巨人也打得撞在了墙上，神代夸小智对喷火龙



的技能掌握不错，但是胜负现在才开始，鬼火又命中了喷火龙，喷火龙已经受了很重的伤，不过夜巨人也受伤不轻，这次夜巨人再次迎接了钢翼，喷火龙立刻抓住挂在翅膀上的夜巨人使出了地球上投，可夜巨人却逃脱了束缚，小刚大叫着地面系绝招的地球上投对鬼系的夜巨人是无效的，小智很着急糟糕，疏忽了，神代说少年胜负已分了，影子拳直接把向地面冲去的喷火龙打败了！小遥他们都非常惊讶。

小智失去了第一只神奇宝贝喷火龙，面对这位最强的领域首脑，小智能获胜吗？

第189集：决战！VS雷吉艾斯（冰神柱）！！

小智拿出的下一只是妙蛙种子，影子拳又攻来了，小智握起了拳头不能再被影子拳攻击了，顶住，妙蛙种子承受住后使出了飞叶快刀，夜巨人防御住后又使出了黑色眼睛，这下连妙蛙种子也无法被换下去了，小智说着只要打倒夜巨人就没问题了，可



是藤鞭还没打到夜巨人妙蛙种子又被影子拳打中了，不过妙蛙种子承受了下来使出了寄生种子，被攻击的夜巨人这下会一直持续受到伤害，神代说战术好就没问题了，接着飞叶快刀抵消掉了鬼火的攻击，可当妙蛙种子准备使出阳光烈焰时却受到了怪光照射的攻击，而火箭队好不容易终于爬到了金字塔顶部，结果不幸的他们被混乱的妙蛙种子发出的阳光烈焰打飞了。这时妙蛙种子又受到了鬼火的痛击，可是混乱状态还在持续，小智只好拼死一搏，可是使出的藤鞭却反而攻击妙蛙种子，混乱状态有一定的几率攻击自己，妙蛙种子再次受到鬼火的攻击却又无法被交换，小智连忙冲过去保护妙蛙种子自己却撞到墙上，可是妙蛙种子仍在用藤鞭无意识的攻击自己，也受到藤鞭攻击的小智努力的跟妙蛙种子说："不管是多么强的神奇宝贝你为了同伴也会尽力去挑战，你还记得吗妙蛙种子！" 妙蛙种子的混



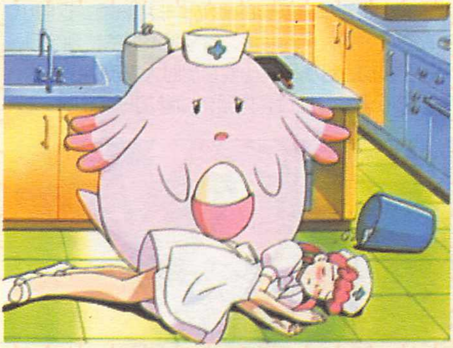
乱解除了，接着妙蛙种子开始吸收阳光，它避过了鬼火后发射出的阳光烈焰终于打倒了夜巨人。寄生种子起了很大的效果，小刚感叹着这种战术很高级的啊，神代让夜巨人好好休息后拿出了不管什么攻击都能轻松避开的铁面忍者，小智换上了杰尼龟，杰尼龟用高速旋转挡回了铁面忍者的回转攻，可是杰尼龟被沙雹攻击后铁面忍者又使出了影子分身，杰尼龟用水枪打掉了分身却被回转攻攻击了，不过它及时振作了起来使出了水炮，可铁面忍者卷起了沙雹挡下了攻击，紧接着铁面忍者用拨沙攻击了杰尼龟，杰尼龟的眼睛沾上了沙子，神代用完了大技能又使出了小技能真是让人措手不及，这时回转攻攻来，小智让无法睁眼的杰尼龟用声音来辨别，杰尼龟及时避开了攻击使出了水炮，小遥很担心水炮没有命中，又一发回转攻，这时水清洗了杰尼龟的面部，大家才明白刚才的水炮是用来清洗面部的，乔依小姐觉得好棒连忙记下，杰尼龟看准了攻来的铁面忍者用火箭头槌终于打败了它，小智开心的抱起了杰尼龟，接着神代拿出了以太阳能作为能量来活动的太阳岩，水炮与幻象波势均力敌，可接着太



阳岩用念力停下了火箭头槌的攻击，杰尼龟被扔出撞在了墙上，接着杰尼龟用水炮攻击墙壁避开了影子球，小智便决定一击决胜负，高速旋转加在了水炮的旋转上，可太阳岩避掉后使出了对水系伤害加倍的阳光烈焰，小智大叫着回避不掉吗，杰尼龟失去了战斗能力，小智再次拿出了妙蛙种子，妙蛙种子避开了幻象波后使出了飞叶快刀，可太阳岩用念力控制着飞叶快刀攻击了妙蛙种子，紧接着妙蛙种子被念力控制扔了出来，不过妙蛙种子振作起来借助墙壁跳了回去，小刚很开心这样的话就没有受伤了，接着妙蛙种子回避掉了影子球使出的寄生种子成功命中，可太阳岩也用幻象波进行了反击，小智让承受下来的妙蛙种子再次发挥它的力量用阳光烈焰，受寄生种子伤害的太阳岩也使出了阳光烈焰，结果巨大的冲击使得双方都失去了战斗能力，壮观激烈的战斗却又不容一丝疏忽，大家都看得燃烧了起来，这下到了决胜负的时刻，小遥他们猜测着神



代拿出的最后一只很可能是雷吉洛克或者雷吉斯奇鲁，而挖了地道的火箭队终于潜入了地下室，结果还没逃得掉就被雷吉洛克或者雷吉斯奇鲁的破坏死光打飞了。小遥看到小皮上场说果然最后是皮卡丘，神代则拿出了雷吉艾斯，图鉴说冰山神奇宝贝的雷吉艾斯身体被冰覆盖，火对它是无效的，据说它的体温是零下200度，博士感叹着真是个很强的神奇宝贝，亚西达奇怪着神代是什么时候得到雷吉艾斯的，乔依很开心她还是第一次见到，小智先用十万伏特试试，虽然命中可好像没对雷吉艾斯造成什么伤害，接着雷吉艾斯使出了威力强到影响至观众席的吹雪，小皮承受住后使出了铁尾，君莎说铁尾对雷吉艾斯一定有效，可雷吉艾斯使出了急冻光线，幸好小皮及时回避掉了，可半个场地都被冰面覆盖，小遥捏了把汗要是被那种威力的绝招打中一定一击必杀，这时使出电光一闪的小皮及时避开了急冻光线，可是场地已经全部变成冰了，雷吉艾斯便开始准备用气合拳攻击，而且那个雷吉艾斯的速度很快，可不擅长冰面作战的小皮却滑倒了，小智见回避不掉让小皮使出十万伏特，这次的十万伏特有效果了，而且还阻止了气合拳，紧接着铁尾成功命中了，雷吉艾斯用急冻光线反击，小皮虽避掉了攻击却被冰块封住了行动，这时雷吉艾斯进入睡眠状态开始恢复全部体力，如果回复的话小皮就危险了，这时小皮用铁尾破坏了冰块向雷吉艾斯冲去，可雷吉艾斯却及时醒来使出了急冻光线，小皮被整个冻在了冰块里，小智连忙大叫着快振作起来！皮卡丘！这样下去的话输的不只是你，你输掉的话就意味着我们的努力全部白费了啊！你以前不都是用你的技能取胜的吗？拿出你的决心吧！皮卡丘，十万伏特！可是被冻在冰里的小皮毫无动静，裁判正要判决结果时，小皮的十万伏特破坏了冰块并攻击了雷吉艾斯，小遥他们很开心小智的声音传到皮卡丘的心里了，而且雷吉艾斯还被十万伏特麻痹了，神代让雷吉艾斯也展现实力用气合拳，被打得在冰柱间弹来弹去的小皮利用机会使出了十万伏特攻击，而且还是二连击，又一发急冻光线捆住了小皮，雷吉艾斯再次使用了睡眠，小皮使出了铁尾后使出了高压电击，小遥很开心这次如此快的速度命中效果一定很大，小胜说可是高压电击会对自己造成伤害，小刚握起拳头决定性的时刻到了，可这时雷吉艾斯醒来了，高速中的小皮避掉了急冻光线全力攻击了雷吉艾斯，终于雷吉艾斯失去了战斗能力，激动到极点的小智高高的跳了起来，接着神代过来和小智说他输得心服口服，终于看到了只有小智才能胜任的战斗是什么样的了，小智说他能取胜承蒙神代先生承让，非常感谢，说



着敬了个礼，神代点点头把象征徽章拿给了小智，小智和小皮开心的摆出了pose。之后亚西达把证书颁发给了小智夸他发扬了对战开拓区的传统，又问小智愿意和他们一起管理对战开拓区吗？小智说那个……但是，他更愿意到更多的地方去旅行，他还要去见识更多的神奇宝贝，进行更多的战斗！大木博士感叹着果然是具有小智性格的想法啊，亚西达说这样啊，真是遗憾啊，但是他会等到小智转变心意的，这时神代说少年，什么时候他们再来一场对战吧，小智开心的说是，接着对战金字塔便飞走了，而夕阳的光辉伴也随着小智与伙伴们的依依告别……

小智漂亮的达成了对战开拓区的全制霸，但是，前面还有新的旅程，小智还有什么目标呢？敬请期待！

点评：

果然不愧为神代，一来就把小智逼得无路可退，小智失去了喷火龙这样的王牌后，剩下的只能依靠自己的努力了，当妙蛙种子它们无法依靠收回宝贝球来解除混乱时，一般人只能坐以待毙，而小智却以最真挚的友情唤醒了它们，这也正是“只有小智才能胜任的战斗”，果然最真挚的友情能够战胜一切在高级的战斗中显得尤为重要，先不论

神代先生有没有对小智手下留情，小智最终还是圆满达成了称霸对战开拓区的任务，发自内心最真诚的呼喊，始终相信最真挚的友情能够战胜一切,此战激烈指数五星！战术指数五星！华丽指数四星半！经历了对战开拓区战斗的小智一定深深体会到了自己的低线，而且为此即将展开新的冒险！

第190集：小智VS小遥！最后的战斗！！

小智战胜了对战金字塔将王神代，完成了对战开拓区的所有战斗。为了回到各自的故乡，小智他们来到榛皮镇，小遥和小胜要从这里乘船回丰缘地方去，小刚要回尼比市，小智要回真新镇，终于结束了啊。正在举行祭典的榛皮镇非常热闹，这时小遥看到了华丽大赛的海报，看来是祭典的特别节目，小遥要参加，当小智说他要参加时大家都吓了一跳，小智说反正没参加过，体验体验参加一次也好。报



名后小智和小遥说胜者要在他们之间决出，小遥说不错。不久后华丽大赛榛皮大会开幕了，榛皮镇的乔依小姐担当审查员，评论员介绍说首先登场的小遥选手是大型庆典石英大会的前四强，是很有实力的选手，观众们都站了起来欢呼小遥，小胜很开心姐姐那么受欢迎，小刚说那是因为她的事迹很多，依布一上场就使出连续的挖地洞挖出了许多漂亮的地洞，接着许多的影子球从洞中飞出，依布也跳出洞外扔出了一个影子球，接着只见许多漂亮的烟火在空中不断的绽放非常美丽，观众们都拍着掌齐声叫着小遥，小遥，小遥……小智也感叹着他可不能输，其他的选手表演完后轮到了最后登场的小智选手，观众们热烈的欢呼起来，小刚说因为他是神奇宝贝联盟大会的强者，小皮华丽的使着电光一闪后使出了十万伏特，又用铁尾击打了电光环，许多的电光环在舞台上碰撞着非常绚丽夺目，大家都热烈的拍着掌，小刚感叹着第一次参加华丽大赛居然能有这样的成绩。小遥也感叹着恩，好棒的男孩！预赛结束后首先通过的是小遥，第二位是小智，决赛将在这两人展开。会场外，小智说虽然是华丽大赛，不过战斗就是战斗，虽然是第一次参加但决不能输，让蜥蜴王加油，小遥也和力壮鸡说着她不会输的，两人都斗志满满，小胜在烦恼为谁加油。这时开来的彩车上火箭队洒出了许多食物吸引了许多的神奇宝贝，火箭队便趁机发射了大网抓起了它们，小智他们赶了询问时小皮也被抓了起来，小次郎很开心今天可以扫清以往一直失败的记录了，可武藏还不满足说还有很多神奇宝贝呢，这时力壮鸡冲过去用百万吨飞腿踢断了网子，蜥蜴王用大尾巴接住了网子后轻轻抬起救了神奇宝贝们，接着小皮的十万伏特攻击了火箭队，小遥也让力壮鸡使出火焰旋涡，可力壮鸡却痛苦的爬在了地上，接着它全身发光进化成了火焰鸡，小刚他们都跑过来感叹着太好了，火焰鸡立刻冲向火箭队，火箭队发出了网子想要抓住它，火焰鸡切破网子用火焰踢踢爆了发射网子的鲤鱼王机器，火箭队便被扎飞了，小遥开心的跑过去抱住了火焰鸡感叹着好棒，用火焰踢打败了他们，小智拿出了图鉴：火焰鸡，猛火神奇宝贝，可以喷出强劲的火焰，跳跃力也一流，小智开心的说对手转变了。不久后华丽大赛榛皮大会决赛终于开始了，小刚他们两边一起加油，站在舞台上的小智说这是最后的战斗了啊，小遥。小遥也说恩，努力战斗吧，小智。两人握手时会场沸腾了起来，接着战斗便开始了，两边都华丽的登场了，而属性上火焰鸡很有



优势，蜥蜴王先发动了攻击，扣打，种子机关枪，刀叶都被火焰鸡华丽的避掉了，打得火热的小智这才注意到自己的分数在减少，果然华丽大赛很有难度，漂亮避掉的同时还降低了对手的分数，小智便



决定利用蜥蜴王的速度再次进行攻击，蜥蜴王把火焰鸡逼到墙角后用扣打终于命中了它，紧接着的种子机关枪却不敌火焰旋涡，蜥蜴王也被攻击了，小遥让火焰鸡使出上天拳，蜥蜴王完美的避开后用刀叶又用扣打都命中了火焰鸡，好漂亮的连环技，现在分数相同了，大家都欢呼起来，火焰鸡挡下了种子机关枪后又中了扣打，接着火焰鸡避掉了刀叶使出了上天拳，被蜥蜴王的刀叶挡下了，之后的火焰踢与扣打势均力敌，双方的分数还是相同，时间只剩下1分钟了，火焰鸡和蜥蜴王都累得跪在地上喘着粗气，这时蜥蜴王进入了“茂盛”状态，进入茂盛状态的话不仅体力会回复，绝招的威力也会增加！接着火焰鸡也进入了“猛火”状态，这拥有和茂盛一样的效果，双方都恢复了精神，时间只剩下30秒，双方分数相同，刀叶与上天拳又是不分胜负，只有20秒，扣打与火焰踢势均力敌，只剩10秒，观众们都看得惊讶不已，这时重击与阳光烈焰剧烈撞击了！此时时间到！可是撞击的爆炸产生大量的烟雾遮住了大家的视线，大家都紧张的站着不知结果怎样！

小遥和小智都被烟雾挡住了视线，蜥蜴王与火焰鸡都战斗到了最后，双方都使出了最后的力量，胜利女生到底会对谁微笑呢？

第191集：旅行的结束，然后旅行的开始！

小智和小遥都参加了榛皮镇举办的华丽大赛，他们漂亮的通过第一次审查进入了第二轮，小智和小遥都为了这场战斗尽了全力，在最后关头蜥蜴王和火焰鸡都使出了最强绝招，胜利者是小智，还是小遥呢？



到底胜利者是谁呢？什么，分数居然仍然是相同的！乔依小姐们宣布也就是说本此华丽大赛的冠军由小智和小遥选手共同获得，观众们都欢呼起来，小胜他们感叹着同时获得优胜真是太好了，开心的小智和小遥再次握了手。之后乔依向两位颁发了榛皮缎带时告诉他们没想到情况特殊缎带只准备了一个，小智和小遥默契的点了点头，小遥扔起了缎带后蜥蜴王用刀叶切成了两半，小智和小遥各自拿着一半一起摆出了pose，评论员感叹着真是完美的友情！两位胜利者一起共享了一个缎带，会场再次沸腾了起来……傍晚时分，神奇宝贝们都开心的吃着食物，这时小刚准备好了小智和小遥获得双重优胜的特别纪念汤，小刚说他用了很多材料来做的，小胜说看起来很美味，小智说开动吧！小遥连忙说等一等，在吃饭以前她有话要对小智他们说：“其实我一直想说了…我还要独自一个人继续去成都地区挑战华丽大赛！“小智他们询问一个人？小胜怎么办？小遥向小胜道歉说对不起，不能带小胜一起去了，接着小遥说：“我刚遇到小智你们的时候还不知道自己将来要做什么，但是，跟着大家旅行了那么长时间我现在知道了！我还要去挑战更多的华丽大赛，见识更多的神奇宝贝！然后我还想和神奇宝贝们享受更多光辉的瞬间！小胜难过的低着头，小刚听后说原来如此啊，小智说很好的想法，小刚他们接着说继续旅行的话还会遇到小瞬沙织他们的…还有哈利！小遥也笑着这似乎有点……这时小胜低着



头不理睬姐姐走开了，小刚说看来小胜还想继续旅行啊，小智便跑去和他谈谈，小皮也跟了过去，小智找到小胜后这样说道：“小胜，振作起来吧，你也可以像小遥一样，走一条自己的道路，虽然不能一起旅行很遗憾，”小胜点点头说：“我也知道…不能总是依靠姐姐，虽然和小智和姐姐在一起的日子



很快乐，但我也好想快点独立地参加神奇宝贝战斗，后面的小遥他们听到露出了笑容，小智说：“是这样啊，我知道了！如何将来小胜成为训练家的话，要和我来一场神奇宝贝战斗哦，希望那一天赶快到来啊，小胜说：“我和小智……进行对战？哈，那就这样约定了啊，”小智说恩，期待会是一场愉快的战斗，小胜激动的说：“我绝对不会输的哦，因为我已经知道小智的全部战术了，我一定会赢的！这时船鸣笛了，小遥才发现他们的船要出发了！小刚很惊讶料，料理怎么办？……小智他们把神奇宝贝全部放了出来一同告别小遥他们，小智他们都用力挥着手让小遥他们保重，代他们向千里先生他们问好，小胜也招着手让小智别忘了约定啊，小智大声的说着知道了，绝对不会忘记的！……离别伴随着《幼小之物》的歌声平静的消逝，小智他们一直挥着手直到看不到油轮才停下，小刚说走了啊，小智点点头，此时小皮眼中流露出了失落。而在油轮上，小胜问姐姐如果他当上了训练家的话，那跟小智的战斗一定是一流水平的！小遥点点头恩，很开心的小胜说好期待啊，回到家一定要爸爸好好教他，他要像爸爸一样成为一位优秀的道馆训练家！其实两人肚子都很饿了，于是他们进入了船舱去吃小刚送给他们的便当了。不久后小智与小刚分别的时刻也到来了，两人正不舍的告别时，肚子却咕咕叫起来的小智说他还什么都没吃，晕了的小刚说被小智打败了，可食材已经全用完了，小智说肚子好饿啊，小刚说真新镇马上就到了，马上就可以吃大餐，小智连忙来了精神说对啊，回去了可以再联络，向小刚告别后便向家的方向跑去，小刚感叹着真是个贪吃鬼，好了，他也回去吧。乘着气球的火箭队虽然肚子很饿，不过还是得先开始作战计划，可是他们却跟丢了小鬼头到处也找不到他，小次郎和喵喵都有些灰心他们到底能不能捉到那只皮卡丘，武藏教训着他们如果现在放弃的话他们以前的努力就全部都白费了，他们一直努力到现在到底是为了什么？都是为了他们最初的理想啊！为了得到那只皮卡丘啊！于是火箭队重新打起了精神，这时森林里传来了电击，火箭队仔细看发现是没见过的神奇宝贝，于是火箭队趁机靠近，在它吃水果时发射了网子抓住了它，虽然网子是防电的，那只神奇宝贝还是拼命放着电，附近的小智看到赶来说火箭队的对手是他，这是一个声音说没有那个必要，出现在小智眼前的居然是小茂，小茂让电魔兽用铁尾，火箭队非常惊讶这么简单就挣脱了，接着火箭队便被电魔兽的雷电拳打飞了。小智和小皮都感叹着太棒了，可图鉴上居然没有电魔兽的数据，小茂说电魔兽是他在新奥地方得到的神奇宝贝，小智很开心新奥地方有这种神奇宝贝，让小茂和他来一场对决，可小茂说电魔兽刚刚用完了全部力量，战斗的话等会儿再说吧！便先回大木研究所去了。小智跑回了家里却发现没人，便先去大木研究所了，可是那里好像也没有人，小智来到一个房间寻找时突然喷来了彩带，妈妈博士他们都出现了，原来大家是想给小智一个惊喜，小智



开心的把征服对战开拓区的证书拿给了妈妈，这时小建端来了饭菜，小智连忙说等等，开饭前他有事，便问小茂电魔兽恢复元气了吧，小茂说恩，随时都可以开始，于是两人的战斗便开始了，双方十万伏特的威力不相上下，小智想着妈妈看着就更不能输了，可电魔兽高高的跳起避开了电光一闪后使出了铁尾，小皮也使出铁尾结果仍不分胜负，小智这才感觉到好像很难对付，想着但是既然他称霸了对战开拓区又怎么能输呢！十万伏特把电魔兽逼到天空后小皮使出了高压电击，可小茂说太天真了，电魔兽使出的吼叫竟挡住了高压电击，紧接着的雷电拳打败了小



皮，打输的小智抱起小皮向它道歉，这时小茂走来说小智不要因为称霸了对战开拓区而沾沾自喜，在新奥地方还有小智不知道的更多更强的神奇宝贝存在！未知领域非常广阔，小智低下了头，接着小茂对大木博士说他现在要回新奥地方了，小建让他稍微休息一下嘛，小茂抱歉说他没那个空，还有很多事等着他去做，小茂走后，小智思考着新奥地方吗，还有他不知道的神奇宝贝吗…看着小智的妈妈露出了微笑，这时小智站了起来告诉妈妈他们他要去新奥地方！博士说果然是这样啊，他也早想到了……夜晚在缝纫机前做着衣服的妈妈说着刚刚回来就又要出发了，真没办法啊。第二天家门口，小智让博士他们代他向其它神奇宝贝问好，大木博士告诉了小智新奥地方有个七度灶博士是他的前辈，也是研究神奇宝贝的专家，又送给了小智饯别



礼一台新的图鉴，说新奥地方的神奇宝贝资料都输入进去了，小智与蜥蜴王它们依依不舍的告别后便奔跑着出发了，大王燕它们都开心的送别着小智，可长尾怪手却很失落。博士感叹着走的真快，妈妈说恩，但是他终于又开始新旅程了，那才叫小智嘛。油轮上，小智和小皮对新的旅程充满了期待，这时吹来的一阵风吹飞了小智的帽子，小智回过头时看到捡起他的帽子的竟然是长尾怪手……而海面上的火箭队仍坚持不懈的抱着油轮，一切都是为了抓到皮卡丘。此刻充满斗志的小智说道：“好的，等着我吧新奥地方，现在我们就到你那儿去！”

为了见到未知的神奇宝贝以及进行新的冒险，小智的旅行还将继续，在未知的新奥地方，到底有什么样的神奇宝贝，什么样的战斗在等着他呢？以成为神奇宝贝大师为目标的小智还将继续他的道路！

后记：

至此神奇宝贝超世代已经全部结束，小遥为成为顶尖协调训练家一个人去成都地区旅行了，要知道我们可不都喜欢总是换女主角，可是小遥有自己的目标，在大型庆典石英大会上有如此杰出的表现正是小遥成长的

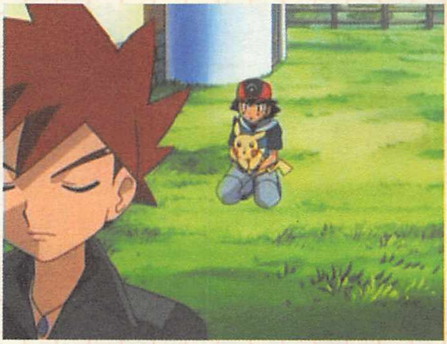


证明，果然一路看着小智的比赛过来的小遥已在不知不觉中变得很优秀了，而且随着力壮鸡进化成火焰鸡，小遥自己独当一面已经完全没有问题了，那么就让我们一起为她加油吧，虽然遥的离开免不了感伤和遗憾，不过作为小智永远的朋友和劲敌相信总有一天一定会相遇的，而对与小智的约定充满期望,回到家中的小胜相信在千里先生的教导下一定会成为优秀的道馆训练家的。有且仅有的191集AG动画带给大家的东西实在太多太多，我们能做的只有感谢和珍惜，时光飞逝，磨灭不了我们刻骨铭心的每一段往事,风雨沧桑，刷洗不掉我们心底深处的口袋情怀，离别是重逢的开始，结束也是新的开始，咱们滴大人气主角小智出色的完成对

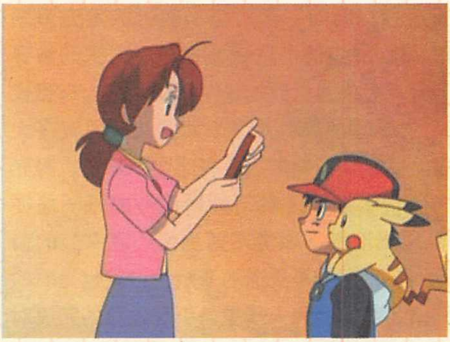
战开拓区的全制霸后,如今正在另一片大陆新奥地区继续着训练与挑战,而大木博士也说小刚继续旅行的话会有更大的成长,梦想与汗水交织的DP之旅就此展开,让我们一起回忆昨天，珍惜今天，盼望明天吧。

十周年放松特别策划主题：训练家与神奇宝贝





神奇宝贝，又名口袋妖怪，是PM世界上一种不可思议的生物，神奇宝贝与人类作为朋友，作为战友，互相帮助，与人类一起生活、学习和工作，而孩子们只要到10岁就可以成为训练家和自己的神奇宝贝一起外出旅行，训练家作为PM世界的一种职业,受到人们的喜爱和尊敬，优秀的训练家可以阻止罪恶维护世界和平等等。而训练家最重要的课题就是与神奇宝贝相处以及培育方式，其中培育方式也是多种多样，各有千秋：小遥以自己的爱心和神奇宝贝一起努力，发挥神奇宝贝的魅力和实力；小刚，为了神奇宝贝的健康一直默默的努力着；小次郎，不求把自己的神奇宝贝培养强大，只要能在一起生活就满足了；哈利，虽然诡计多端对自己的神奇宝贝却呵护倍至，他的神奇宝贝能锻炼出高难度的技能果然也是饱受爱情的滋润；利拉，因能读懂神奇宝贝的心情而受神奇宝贝的喜爱；光夫先生与胖丁因追逐而建立了感情；武藏，虽然对小次郎的神奇



宝贝有些粗暴，对自己的却很关心；四天王对神奇宝贝的爱心远非常人能比,不管是科娜小姐还是源次先生都先一步抱起小智战败的神奇宝贝察看伤势；护林员，暂时借用野生神奇宝贝的力量；DP中小智的劲敌新次的培育方式则比较特别，只培养强大的神奇宝贝，放弃弱小的神奇宝贝，对神奇宝贝冷漠毫无关爱……各人有各人的培育方式，有的人用爱心培养，有的人却用鞭子强迫训练，有的人只培养强大的神奇宝贝，也有的人只培养稀有的，有的人只培养某一系，也有的人培养神奇宝贝的绝招，有的人对所有神奇宝贝都充满友爱，而有的人则与神奇宝贝对立……相处及培育方式不同培育出的神奇宝贝也会完全不同，大型庆典石英大会的优胜者沙织小姐曾说过神奇宝贝是没有所谓正确的饲育方式的，训练家和神奇宝贝相互理解，能相互信赖的话，她认为那就足够了。确实，不能说谁的培育方式是错误的，只能说谁的培育方式更好而已，新次没有爱心的培育方式却同样能训练出强大的神奇宝贝，只是以小智的观念新次放弃弱小的神奇宝贝过于无情，到底谁的培育方式更好就看两人最后的战斗结果了。而神奇宝贝与训练家之间的重点在于相互理解相互信赖，小次郎与神奇宝贝相互信赖一起度过了许多艰苦的日子，而力壮鸡它们因为小遥的信赖总在关键时刻帮了小遥，而信赖却不是从来就有的，需要训练家与神奇宝贝一起磨练慢慢建立。而神奇宝贝的世界关爱是永恒的主题，我们来看看在神奇宝贝的战斗中有这样一些细节，战斗开始训练家们一般都会对要出场的神奇宝贝说拜托你了，就决定用你了等等，战斗结束后训练家一般会对收回神奇

宝贝并说辛苦你了，谢谢你，我知道你已经尽力了，好好休息吧，干的漂亮，你太厉害了等等的词，这些都包含着训练家对神奇宝贝的关爱，视它们为朋友，甚至比自己的生命更重要，制作者不惜重复花费笔墨在这些地方无疑不是为了表现对神奇宝贝需要关爱的主题，再来看看主角小智、小遥、小霞、小光、小刚等等，全都对神奇宝贝爱护倍至，为了巴大蝴的幸福，为了让比雕保护同伴，为了让乘龙回到同伴身边小智都舍弃了友情，为的只是它们能幸福的生活，TV中表演对神奇宝贝关爱的事件随处可见，在此就不一一列举了，神奇宝贝们需要人们关爱，得到关爱的神奇宝贝也能让人们幸福，可是我并不敢奢望人人都拥有那样一颗爱心，只是希望人们把神奇宝贝视为有情的生命去对待，而不是把它们当做人类的工具或手段（与现实中的动物一起）…，而想要增加与神奇宝贝的感情其方式就太多太多了，可以帮它们按摩，可以和它们一起玩耍，看电影，战斗，吃食物……但是如果对它们的关爱多一些的话亲密程度还会大大提升，那么大家也选择自己喜欢的培育方式吧。

流水清，
鲤鱼王游，
山高水清景色秀；
碧空净，
大嘴雀徊，
海阔天空逍遥游；
绿林翠，
木守宫戏，
风和日丽气色爽；
城中角，
闹市区，
神奇宝贝时露面；
训练家，
神奇宝贝，
同甘共苦美丽多，
情深义久永相伴！

笔者不自量力作了一首小诗词献给大家，希望大家喜欢。而AG剧情至此也已全部介绍完毕，笔者竭尽心力只为把TV的精彩与读者分享，不知大家是否喜欢这种zhy风格的剧情介绍方式，不管怎样，估计这种风格的剧情介绍将暂时告一段落，谢谢大家长期以来的支持与理解，笔者在此深表谢意，那么大家也一起去收服神奇宝贝吧。



珍珠钻石剧情大放送2

【前言】旅行有一段日子的小智，带着小皮，长尾怪手和新奥大陆新收服的两只终于就快要抵达新奥地区第一个道馆所在地黑铁市了，为了共同的目标大家都非常努力，胖胖椋也成长为了椋鹰，而跟随小智时间还不长的草苗龟它们还有待小智慢慢培养，加上以令人气愤方式来对待神奇宝贝的新次的登场，小智遇到不少挫折。而小刚的爱哭树在不知不觉中已逐渐长大，小刚的老毛病却在新收服的古力蛙的毒刺绝招下被制得服服帖帖。另外小光终于第一次收服了卷耳兔，使得小智的军团越发热闹，快速成长的小光带着两只在初次的华丽大赛上就有了不错的表现，相信离获得缎带的距离也不远了，就这样，一行人仍精神熠熠的继续充满梦想的期望之旅。而火箭队在新奥的发展也不向他们所期望的那样，尽管努力却还是无法改变变成星星的命运，不过快乐的新奥之旅使得他们每天都精神饱满。

文/zhy

第014集：交给小刚吧！

深夜一只熟睡的长鼻叶掉下了栖息的大树，结果被惊吓到的霸王花把它带到了陌生的地方，醒来不知自己身处何处的长鼻叶到处乱跑时不小心滚下了悬崖。

小智说一口气翻过山就可以到黑铁市了，黑铁道馆在等着他呢，询问不在附近的神奇宝贝中心休息一下的小光说她觉得道馆不会一直只是在等小智的吧，而小刚的爱哭树也已经长大到能吃普通的神奇宝贝食物和学会了模仿绝招，真的很努力呢，这



时前方冒出一阵强风，小智他们便赶了过去。乔依小姐让长鼻叶冷静一些，说她只是想帮它治疗伤口而已，可长鼻叶还是使出了旋风刀，小刚连忙跑过来保护乔依小姐……接着只见古力蛙把麻痹了的小刚给拖开。由于长鼻叶一直保持着警戒状态，乔依小姐无法帮它治疗，小刚说只是害怕人类而作出威吓而已，这时要敞开心扉，把手放在身后表现出不会干什么的样子，然后蹲下变得和神奇宝贝一样的高度就能使它安心了，果然小刚成功接近了长鼻叶，接着他摘了一片叶子吹起了草笛，因为长鼻叶有吹草笛的习性。小光感叹着不愧是小刚，知道的真清楚。这时小刚拿出了能恢复体力的蓝菊果，长鼻叶看到爱哭树也吃了蓝菊果后才放心的吃了起来，长鼻叶果然是肚子饿了。之后小刚帮长鼻叶喷上了好伤药，虽然开始有些麻痹，不过伤口复原得很快，真不愧是立志为成为世界第一的神奇宝贝饲育家的小刚，很值得信赖呢。大家从乔依小姐那得知了只有在山另一边一颗树龄超过一千年的大树上，才住着狡猾天狗、长鼻叶和橡实果，于是大家便决定去大树那，让乔依小姐先去回去忙神奇宝贝中心的工



作。一路上长鼻叶可能是把爱哭树误认为是和自己一样的草系与它很合得来，这时伪装成帮狡猾天狗找寻长鼻叶的登山人的火箭队出现了，很快被识破的他们迅速用网子抓走了长鼻叶和爱哭树，小刚及时追去抓着网子随着气球一起升空了，趁饭匙蛇的黑雾阻止椋鹰时火箭队逃远了。火箭队把长鼻叶它们关在了铁笼里，自己的肚子却饿的咕咕叫着，而他们也只剩下了些做料理的材料，被绑在树上的小刚想到了一个好主意……真没想到普通的材料可以做出如此美味的大餐，火箭队感动着尽情吃了起来，小刚乘机抬着笼子跑开了，之后爱哭树对着铁笼使出了舍身攻击，虽然很痛，可在小刚的鼓励下它终于撞开了铁笼，开心跳着的爱哭树就在这时进化成了胡说树。由于椋鹰无法找到小刚，小智他们只好向着气球飞走的方向找去。小刚走着看到了那棵千年大树便决定先把长鼻叶送回再与小智会合，而生气的火箭队此时正从空中寻找着小刚。之后来到河边的小刚他们必须走过一块一块的石桥才能达到那棵大树那，小刚收回了很怕水的胡说树，可长鼻叶却大哭起来，小刚只好放出胡说树让它一起加油，小刚先跳过几块石头让胡说树过去，背着长鼻叶的胡说树壮着胆跳上了一块石头，可跳到另一块时却踩滑了，幸好小刚及时拉住了它。这时火箭队发现了过着石桥的小刚他们，只剩下最后一块了，由于离岸边距离有些远小刚先带长鼻叶跳了过去，可胡说树还没跳过去，火箭队就降落到岸上后拿出了饭匙蛇，被饭匙蛇咬住头的古力蛙用毒刺攻击了它，接着毒针攻击准备使出毒尾的饭匙蛇时还打爆了气球的助燃器，冒出的大量浓烟被不远处的小智他们看到了。此时古力蛙被捆绑绝招缠住了，被瓦割攻击的饭匙蛇卷得更紧了，连续的瓦割绝招终于打倒了饭匙蛇，可古力蛙也失去了战斗能力，小刚收回了古力蛙，小次郎却把咬住自己头的捕虫草扔了过来，小刚连忙护住长鼻叶，胡说树看着处于种子机关枪中的小刚他们拿出了勇气，它高高的跳起踩着水上了岸，接着胡说树躲开了咬咬用舍身攻击撞击了捕虫草，之后胡说树用模仿绝招使出了种子机关枪挡下了捕虫草的种子机关枪，这时小智他们赶来了，小刚请小智让他和胡说树来，说进化成胡说树后的初次战斗可不能退缩，而且不能把长鼻叶交给那些家伙，看着小刚斗志如此高昂的小智明白了，承受着种子机关枪的胡说树成功用舍身攻击进行了反击，接着被咬住的胡说树用挣扎成功的摆脱了捕虫草，最后胡说树避开来用模仿使出了种子机关枪打败了捕虫草，生气的火箭队放出了毒粉蝶和沙漠奈亚，这时吹来一阵强风，是能够卷起每秒30米强风吹走一切的狡猾天狗，火箭队迟疑着是否要逃跑，



喵喵却慌称小智他们才是要抓长鼻叶的坏人，狡猾天狗立刻向小智他们走去，火箭队乘机逃上气球并用机器手抓走了长鼻叶，生气的狡猾天狗用旋风刀打破了气球，可长鼻叶却掉了下来，狡猾天狗迅速飞奔起来用风接住了长鼻叶。而天空中的火箭队仍感叹着一星期内都不会忘记那美味的料理吧，真是幸福啊。看到狡猾天狗和长鼻叶的团员大家都很开心，小刚也夸着胡说树很努力呢，小智也开心的说着还是爱哭树的时候明明那么爱哭的，小光却说她也想看爱哭树进化的时候呢。看到了长鼻叶回到同伴的身边后大家开心的上路了，狡猾天狗它们也非常感激的目送着小刚他们。接下来就是小智在新奥地区的第一个道馆赛了，小智斗志高昂绝对要胜出呢。

第015集：黑铁道馆，平田VS新次！！

为了挑战新奥地区的第一个道馆而来到黑铁市的小智和小皮，到底有怎样的神奇宝贝、怎样的道馆训练家等着他们呢？处于坚固岩石中的黑铁道馆感觉散发出“放马过来”的气息，这时新次却从道

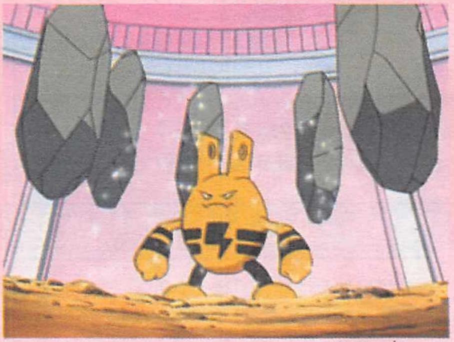
馆里出来，负责道馆管理工作的岩男询问时，新次答道小智不是朋友，小智一见新次就问起了徽章呢，新次却冷淡的说与小智无关，岩男得知了小智从遥远的关都而来欢迎了他来到岩石系神奇宝贝的殿堂黑铁市，说馆长现在外出了，比赛得等馆长平田回来后和先来申请的新次进行后才能进行，而新次很吃惊小智竟然不知道这里是岩石道馆，接着新次告诉岩男他在神奇宝贝中心后便要离开，小智说一起加油吧却被新次哼了一声。之后小智在岩男那得到了徽章收集盒，还得知了平田在矿坑，小刚告诉了小智黑铁市被称为充满能量的地方，因能挖出优良的煤炭而闻名，岩男还说那对于平田来说是一座宝山。在矿坑打工的火箭队虽然有吃有住月薪也够高，可武藏还是不乐意。这时从矿口运出了一块大石头，平田闭上眼抚摩着石头说欢迎来到我们的时代，来到矿坑的小智他们看到平田先生过来问好，平田却说请等一下，他正在和化石说话，远古的世界正在



向他传达信息，从这温暖中可以感觉到古代的气息呢，接着平田对化石说不久后你就能迎来苏醒了，请好好期待吧。之后人们把化石运去博物馆了，小智他们从平田那得知了那个巨大的化石就是所说的宝物，在这个矿坑中能挖掘出很多的古代神奇宝贝的化石，平田兼任着挖掘队长。火箭队也从一位工人那得知了博物馆里有可以从化石中复活古代神奇宝贝的很厉害的机器，便决定去偷机器……在道馆里，兴奋的平田和岩难说着发现了超大型的宝物呢，新次来后便跟着平田准备去战斗场地，小光连忙说她没有见过道馆战想要观战，平田说他无所谓问新次的意见，新次说不要紧，就算被这些家伙看了也无没关系，小智握起了拳头说就让他看看新次的战斗吧。道馆顶部打开了，小光好奇着原来道馆内部是这样的啊，小刚说同是道馆也会有各种各样的比赛场地，这里的道馆修成了最适合岩石系神奇宝贝活动的环境，接着平田与新次3VS3的战斗开始了，小拳石很快就用随着使用次数增加威力增加的滚动



绝招打倒了玛利露丽，小刚说不给对手反击的机会是在给挑战者施加压力，新次收回了玛利露丽说着没用的家伙，小智很生气，接着上场的电击怪用瓦割一招就把还处于滚动状态的小拳石给打败了，小刚告诉了小光就算神奇宝贝的属性处于不利，也能利用所学的技能来胜出。这时平田拿出了在地下移动速度可达时速110千米的大岩蛇，小刚和小光说这只大岩蛇培育的很不错，他也培养过大岩蛇，看它的面部和身体的伤痕一定是经过了激烈的战斗所锤炼出来的，这时平田说知道新次的绝技是瓦割后他还能这么顺利吗，大岩蛇速度和力量都相当高，舍身攻击竟然冲破了守护的屏障，而且大岩蛇的特性石头脑袋完全不会使自己受到反弹伤害技能的伤害，电击怪陷入了相当的苦战，这时大岩蛇使出了隐藏沙砾，隐藏沙砾不是攻击场上的而是给予交换出来的神奇宝贝伤害，看来平田根据新次的行动读出他更换神奇宝贝的时机先采取了行动，接着大岩蛇用扣打攻击时却受到电击怪的特性静电的影响被麻痹了，这时瓦割和舍身攻击激烈对撞了，新次便收回了电击怪拿出了小火焰猴，小智很气愤就算小火焰猴受到伤害也没关系吗，小火焰猴一出来就被隐藏沙砾给重伤了，可是大岩蛇被麻痹无法感觉到地下小火焰猴的行动很快被挖地洞绝招给打败了。平田拿出了居住在约一亿年前的古代密林中，拥有钢铁



般坚硬的头颅的头盖龙，新次似乎早做了调查说果然最后是头盖龙，头盖龙读出了地下小火焰猴的动作使出的槌和思念头槌都成功命中了，思念头槌比铁头攻的威力要强大很多，还能使对方害怕，接着因为刚才一击而害怕的小火焰猴被思念头槌连续攻击，这时头盖龙使用了把攻击力集中以便更容易命中要害的集气绝招准备一击打败小火焰猴，小智大叫着让新次快点收回小火焰猴，这时小火焰猴的特性猛火发动了，新次说他正在等这一刻，猛火是体力将要降到极限时火系技能的威力会上升，但是对岩石系的头盖龙会有多大效果呢，这时头盖龙的脚被火焰轮攻击了，看来威力提升的火焰轮超过了头盖龙的速度，接着被火焰轮和挖地洞攻击的头盖龙在集气后用铁头攻打败了小火焰猴。上场的电击怪也被隐藏沙砾攻击了，电击怪避开了喷射火焰用瓦割又重伤了头盖龙的脚，而头盖龙不会受到对手特性的影响的特性破格消除了静电的影响，不过由于腿部的伤比想象的还要严重头盖龙无法及时使出技能，思念头槌被封锁住了，不依赖技能或属性而是注意眼前战斗的状况的新次被平田夸道考虑的真周全呢，看来头盖龙的攻击力是由双腿支撑的，小刚说新次似乎在等待着小火焰猴猛火特性的发动，而且也早为神奇宝贝分配好了任务，小智很气愤所以才让小火焰猴那样战斗吗，喷射火焰命中电击怪后，思念头槌与瓦割不分胜负，可是最后电击怪承受着喷射火焰用瓦割打败了头盖龙。新次拿到煤炭徽章准备离开时却被小智叫住了，小智让新次也看看他的战斗……

第016集：头盖龙VS皮卡丘！



向黑铁道馆挑战的小智首先旁观了先到的新次与馆长平田的激战，新次熟练的运用神奇宝贝的特性漂亮的取得了煤炭徽章，终于小智的新奥第一场道馆赛即将开始……

新次冷笑着想让他参观小智失败的样子吗，这时小光和小皮跑过来阻止了两人的争吵，小光让新次看看曾经战斗过的对手的比赛也无所谓吧，结果小光非常愤怒新次竟然不知道自己是谁，说真是失礼，上次还介绍过的，新次却说没印象，这时小刚过来拉住了爆发的小光，接着新次告诉平田看一下也可以，小智说就让新次看看自己与他完全不同的战斗吧。可是头盖龙它们恢复体力至少也要一天的时间，小智的比赛只好等到明天了。

在记载着黑铁矿坑历史与古代神奇宝贝研究的黑铁矿坑博物馆里，伪装成研究员的火箭队四处察看着，博物馆里成列着黑铁矿坑引以为豪引的超大块煤炭，它是人类与神奇宝贝合力挖出来的，一位叫健三的研究员过来迎接火箭队，说接到小次郎研究员的联络后他们已经恭候多时了，接着健三带火箭队去旁边的分馆研究塔去参观化石复活机了，研究塔主要研究古代神奇宝贝当时的生活状态和习惯等，研究员们根据长年的研究结果发现了从化石中复活古代神奇宝贝的方法，制造了三台化石复活机，火箭队看到化石复活机不是一般的大悄悄说着要弄走它可不简单啊，接着健三他们来到了重现当时环境的大圆棚内，里面有太古盔甲等。在神奇宝贝中心里，大家都吵着要战斗，最后小智决定让皮卡丘、长尾怪手和草苗龟上，椋鹰非常失落，小智安慰椋鹰说下次肯定让它上的，小光也跑过来说没问题…小光听到小智说她的没问题有些靠不住有些生气…接着小智思考着该如何应付平田先生的速度优势时，新次走了过来说按照他的方式说不定会赢吧，小智说他才不会学新次呢，更不用说让小火焰猴用那样的战术了，当小智得知了玛利露丽离新次所期望的等级



还差得远被他送人了生气的说好不容易才成了伙伴，以后再慢慢培养不就行了，新次却说小智那套

台词他已经听腻了，小智的目的不也是获胜吗，小智说可是他绝对不会用新次那样的方法,新次哼了声便走了,小智握紧了拳头只有新次他绝对不能输。小光却皱着眉头说还真是有各种各样的训练家啊，小火焰猴和电击怪跟着新次也不知道将来会怎么样。晚上火箭队正思考着怎么弄走那么巨大的化石复活机，回忆起他们白天看到的古代神奇宝贝复活时相当感人的美好瞬间，24小时梦想的复活啊，火箭队想着拥有了化石复活机他们就只要挖化石了，不，是去偷博物馆里的众多化石，到时他们组成了古代神奇宝贝军团后便一口气征服新奥地区……

平田的神奇宝贝已经完全恢复了，让小智尽情战斗，看着观众席的小智说就让新次看看他们的战斗吧，小光好激动新奥第一道馆战终于要开始了，平田一来就出人意料的拿出了头盖龙，小刚对小光说改变神奇宝贝的顺序使对手产生动摇，观察对手举动是对再次挑战的训练家常用的手段，小智思考着要对付头盖龙的速度和头槌。长尾怪手一出场就高高跳起准备使出气合拳，小刚想着利用长尾怪手轻巧的身体离开地面，应该可以驾御在地面上奔跑



的头盖龙，可没想到长尾怪手竟被铁头攻打回了地面，头盖龙不光有奔跑的速度，弹跳力也如此厉害，看来头盖龙也有空中作战的能力，接着长尾怪手用影子分身避开了喷射火焰后使出了高速星星，头盖龙避开后使出的思念头槌与气合拳激烈的撞击引发了爆炸，小智抱住了被爆风吹回来的长尾怪手，可是它已经失去了战斗能力，小智对长尾怪手说它已经尽力了，小刚说刚才的战斗小智应该已经掌握了头盖龙的行动方式，小智不会让它的努力白费的，新次却哼了声，接着上场的小皮快速使出十万伏特来干扰头盖龙，头盖龙避开来使出了思念头槌，小刚很奇怪头盖龙的速度竟完全没减，长尾怪手的气合拳应该对它产生些效果才对，小皮用铁尾把头盖龙打了回去，平田很开心，接着小皮被铁头攻命中后还没来得及使出十万伏特又被思念头槌攻击了，又一发铁头攻直接把小皮打回地面，完全躲不开这样的连续攻击，简直是压倒性的战斗，面对利用速度进行的一波波持续重复的攻击消耗体力的只有小



皮而已。小智为小皮加着油说它还能在撑下去的，可小皮还是没能站得起来，新次正要走时，小皮使出了强大的电击站了起来，为了小智小皮竟能撑到这个地步，新次回到了座位上，小智决定发挥他们的潜力，电光一闪的速度加在了铁尾上漂亮的攻击了头盖龙，可没想到被这样效果超群的攻击后头盖龙竟还能好好的站着，平田也决定让小智见识一下，头盖龙爆发出了很多蓝色奇异的光，新次说果然已经学到了这个技能啊。双刃头槌是头槌中最强的技能，但是自己得承受给予对方伤害的一半，没有充足的体力的话一般是不会使用的，小智决定拼了用也会给自己带来伤害的高压电击，新次说这战略实在是差劲透了，势均力敌，双方都还是没有倒下，小智让小皮先回去，这样继续下去太危险了，接着上场的草苗龟表现的很棒，避开了喷射火焰咬住了头盖龙的手，平田说他是第一次见到速度这么快的草苗龟，新次也觉得比上次和他战斗时速度提升了，可草苗龟还是被思念头槌打了回来，小刚非常惊讶头盖龙怎么会那么顽强，还能进行这么激烈的战斗，之后草苗龟拿出勇气跳出了喷射火焰用飞叶快刀终于打败了头盖龙，终于打倒一个了，可是小智他们受到的伤害已经太多了，受到小皮它们的鼓舞小智振作了起来，可是大岩蛇一上场就避开了飞叶快刀用舍身攻击打败了草苗龟，看来喷射火焰对草苗龟的伤害比想象的还要大，只剩下小皮了，可平田不会手下留情的，铁尾与扣打势均力敌，可小皮的体力已经到极限了，小智想着电击对大岩蛇完全无效，怎么对付那样的速度呢，他想到了让小皮对着场地使出十万伏特，大岩蛇使出舍身攻击时严重受到了被十万伏特卷起的许多石块的影响，小皮立刻使出了电光一闪，可大岩蛇及时振作了起来，小皮终于还是没能撑住噪音绝招被打败了。打输的小智呆呆

的站立着，小光很担心这样努力竟然还是输了，小刚说用十万伏特震碎场地降低大岩蛇的速度的战略已经非常不错了。而新次轻蔑的说了句真是没用就走了。

小智与皮卡丘在新奥道馆的第一站竟以意外的结局结束了，但是向着胜利继续的小智的挑战还会继续。

第017集：古代神奇宝贝大进击！

毫无悬念被打败后，小智带着恢复的差不多的小皮它们来到矿坑附近的岩场特训，卷耳兔也为小皮加油，可小光觉得现在的阵容跟黑铁道馆的神奇宝贝相比属性很不利，让小智去找那个会作川柳的人传来些对岩石系有利的神奇宝贝不就行了，或者她把圆企鹅借给小智，小智却说他不要换阵容，虽然他很想赢，可是皮卡丘它们肯定也是这样想的：不管对手有多强，肯定有取胜的方法。所以他还是想用这阵容来挑战，而且新次也是用不利的阵容来



取胜的，新次能做到的他也一定能做到，他们要用他们自己的战斗打赢黑铁道馆，小皮它们都很热血。这时小刚说他的胡说树的特性与平田的大岩蛇一样也是石头脑袋，即使用了会给自己带来伤害的技能也不会受到反弹的伤害，有了非常适合作为特训对手的胡说树小智立刻展开特训。受小智的影响小光也热血沸腾起来，说她一定要想出新的组合技呢。跑回神奇宝贝中心训练的小光还得到了下一场华丽大赛是在园生镇举办的情报。此时博物馆里的研究员们发现一台化石复活机被盗了，不过复活的神奇宝贝们都平安无事，保管室里的化石也没有损失，可是被偷走的机器里还有正在复活的化石……火箭队正干着杯他们成功偷出了化石复活机，机器复活完毕化石自动打开了，复活的竟然是化石翼龙，武藏扔出的宝贝球却被打了回来，生气的化石翼龙用威力惊人的亿万冲击攻击了火箭队后便向城市飞去了，喵喵却说反正要回到城市，他们不如先去博物馆把化石和神奇宝贝弄到手。激烈的特训一直进行着，小智了解技能的威力了，可是还得克服平田的神奇宝贝的速度和力量，小智很着急光靠力量的话一定会被压制的，该怎么办？这时小刚让小智休息下，神奇宝贝们也很累了，刚好平田过来说干的不错啊，这里周围都是大小合适的岩石，作为挑战黑铁道馆是再好不过的训练场地了，小智却说进展不是很顺利，平田鼓励小智不要急，用适合他和他的神奇宝贝的方法去做就行了，小智说他对新次那样的战斗方法……平田打断了小智说等等，他最近很在意小智现在要赢的究竟是谁？不过现在的小智必须把注意力集中在打倒他上面才行。小智明白了，而平田要去挖掘化石了，他说他从小开始就非常喜欢古代神奇宝贝，那个头盖龙是从他小时侯在这里发现的化石里复活出来的，科学的力量很伟大，不过平田认为化石更厉害，在太古的世界生存的它们，经进过数万甚至数亿年的岁月变成了化石，现在它们就在这里，平田认为它们是为了和我们相见才会出现在这里的，化石真是可爱啊。小光的特训进展的很顺利，突然化石翼龙从空中飞过，在城市中用破坏死光到处闹事，接着它飞到博物馆破坏了墙壁，镰刀盔和太古盔甲便追着化石翼龙跑远了。这时岩南跑来把化石翼龙的事告诉了平田，君莎小姐也通过电视让矿坑附近的居民先撤离，小光看到电视很担心小智他们正在那儿。这时君莎小姐他们找到了镰刀盔和太古盔甲，而搜查直升机也正在找寻着化石翼龙，赶来的平田说他在牵制那两只时让小智他们制服它们，可是小皮和胡说树还是被攻击了，这时火箭队跑来抓住了那两只和头盖龙，大家看到了化石复活机已经变成了火箭队机器人的一部分，而小智也很无奈贸然攻击的话古代神奇宝贝们和化石复



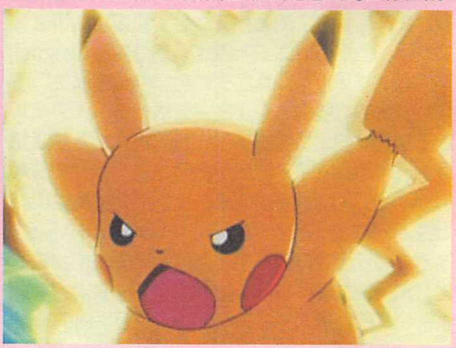
活机都会受损，火箭队正得意着，化石翼龙飞来打翻了机器人，掉在地面上的镰刀盔它们被研究员收回了宝贝球，接着头盖龙竟然先压制住了化石翼龙的亿万冲击，可是最后还是没能完全挡下，大家都被亿万冲击打倒在地，小智看到化石翼龙用破坏死光向自己攻来连忙护住小皮，千钧一发之即泡沫光线和急冻光线阻止了破坏死光保护了小智他们，小光跑了过来说交给她吧，又是亿万冲击，圆企鹅和卷耳兔等靠近时才旋转着跳了起来，它们竟然能借助亿万冲击周围的风压漂亮的避掉了攻击绕到了化石翼龙的身后，小智很开心如果能掌握那样的行动的话……研究员扔出宝贝球收服了被卷耳兔它们踩到地上的化石翼龙。这时火箭队终于扶正了机器人准备逃跑，追击他们却被网束缚住的头盖龙在平田的鼓励下进化成了暴槌龙，暴槌龙夺回了化石复活机后用思念头槌打爆了机器人，天空中的武藏竟要小次郎做个化石复活机出来，小次郎说那种事怎么可能……暴槌龙实在太厉害了，强烈的头槌攻击拥有一击就能粉碎任何坚硬物体的威力，这时小智拜托平田先生和暴槌龙明天再跟他进行一次道馆赛，看来是想到什么战术了，平田很开心就让小智成为暴槌龙值得纪念的第一个对手吧，接着小智又拜托小光陪他去特训，说这次他一定要获得徽章。

第018集：再战黑铁道馆！决战暴槌龙！！

在和化石翼龙的战斗中小智观察小光的神奇宝贝的动作得到了战胜黑铁道馆的提示，但是平田的头盖龙进化成了暴槌龙后力量又进一步加强了，面对如此强大的对手，小智能顺利获得徽章吗？



平田看到小智脸上一副充满了自信的很好的表情很开心，小智很感谢小光专门打扮成了啦啦队的样子为自己加油，这次从大岩蛇开始，小皮一来就用电光一闪顺利爬上了大岩蛇的身体，它承受住了噪音抓住了大岩蛇的头，结果大岩蛇还是没能甩开顽强的小皮被铁尾重伤了，特训使小皮的速度和力量都提升了，接着小皮旋转起来利用冲击产生的风压作气垫漂亮的避开了舍身攻击，果然大岩蛇的力量和速度越高效果越好，这时大岩蛇竟能避掉铁尾并用扣打重击了小皮，大岩蛇的速度比上次又提升了，平田说他也并不只是在等着小智来，跟大岩蛇它们的特训一直在继续呢，可不能仅仅因为避开了舍身攻击而放心啊。很吃惊的小智咬紧了牙，平田让大岩蛇用隐藏沙砾是想再次给予小智压力，这时小皮用十万伏特冲开了岩石堆粉碎了隐藏沙砾并攻击了大岩蛇，紧接着小皮在噪音发出前飞快的用铁尾打败了大岩蛇。啦啦队的卷耳兔看到小皮如此帅气非常感动。平田夸着刚才的十万伏特真是了不起的威力，但是接下来就没那么容易了，小智看小拳石上场让小皮回去，小光很不解难得进行的那么顺利，小刚说为了打倒大岩蛇已经消耗了相当多的体力，勉强是大敌。此时古力蛙感受到了潜入道馆的火箭队向他们走去，而战斗场地上小拳石的滚动攻击被影子分身躲避掉后，小拳石竟接下了长尾怪手的气合拳，紧接着受到地球上投攻击的长尾怪手及时制作起来也借助风压避开了滚动，并乘机使出的气合拳打败了小拳石，看来换出长尾怪手是正确的，可是不知受了相当大的伤害小皮和长尾怪手还能不能应付暴槌龙。平田说接连打破不利局面的小智和神奇宝贝之间的配合真是让他吃惊，但是结果要到打倒三只才知道，小智说他会全力战斗到最后的，效果虽不是很好的高速星星攻击了暴槌龙却居然对它毫发无伤，接着暴槌龙以非常惊人的速度用铁头攻打败了长尾怪手，平田说着暴槌龙状态不错，而且一击相当的有威力呢，小光很奇怪明明是最后一只平田先生却显得游刃有余，小刚说小智被测试了，把挑战者的全部实力引发出来也是馆主的工作，刚





才的一击把战斗的主动者变为平田先生了，小智要怎么克服这个压力，平田先生正在观察着。再次上场的小皮想利用风压避开思念头槌却没能完全躲掉，接着小皮使出电光一闪后改变了旋转方式成功避开了铁头攻，果然顺着力的方向转动的话会更容易将力度卸开，小光觉得好厉害，小智把他们的演技进化了，平田说激斗小智的行动得到磨练了，但还是太天真了，小皮被暴槌龙的尾巴扫到了空中，可是小皮没认输使出了铁尾，与思念头槌撞击时还产生了静电，可是静电对破格特性没用，小皮被又一发思念头槌打败了。难得学会新的躲避方法却输掉了，只剩下草苗龟了，小刚说如何让草系技能命中是胜负的关键了。道馆里果然非常大，几乎迷路的火箭队却被古力蛙一步步逼出了道馆，接着小次郎他们匆忙抬着被毒刺绝招麻痹的武藏跑了。斗志高昂的草苗龟首先也利用风压避开了铁头攻，暴槌龙的尾巴正要扫开草苗龟时却被咬咬咬住了，接着草苗龟用全部力量把暴槌龙甩了出去，撞在岩石上的暴槌龙立刻使出喷射火焰挡下了飞叶快刀，小智想着果然在这个距离飞叶快刀没用，这时暴槌龙使出了最强头槌技能双刃头槌，草苗龟引暴槌龙到最近的极限距离使出了飞叶快刀，可是草苗龟还是被打得撞碎了岩石爬在地上，小光很担心草苗龟会输吗，小刚说不，暴槌龙也受到双刃头槌的反弹伤害，胜负还是未知数，这时使用着光合作用的草苗龟躲开了喷射火焰，可是却累得喘着粗气，小智想着这样只有在近距离使用飞叶快刀了，可是有暴槌龙的速度和喷射火焰要怎么接近……突然小智有了对策，草苗龟边跑着边不断使出飞叶快刀，暴槌龙用喷射火焰应付着，平田看到了许多的叶子隐藏住了草苗龟的身影明白了用意便让暴槌龙用思念头槌劈开，这时小智让草苗龟停止飞叶快刀旋转跳起绕到暴槌龙身后，暴槌龙跳了起来防止草苗龟从背后跳过去，却没想到草苗龟跑到了暴槌龙的下面，最后最大威力的飞叶快刀终于打败了暴槌龙，小刚夸着能立刻反映过来的草苗龟实在太棒了。平田夸着小智能随机应变地转换战斗方式实在太精彩了，小智终于得到了打败黑铁道馆的证明煤炭徽章。

小智出色的取得了第一枚徽章，但是为了参加新奥联盟的比赛还必须收集其余的七枚徽章，为了取得下一枚徽章小智的挑战还在继续。

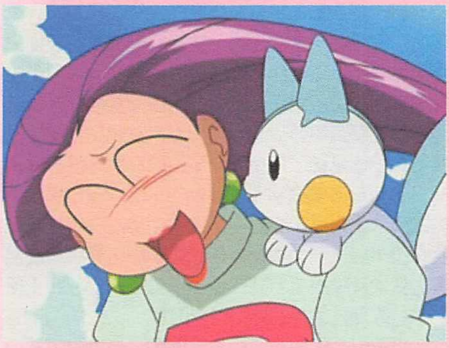
第019集：收服电栗鼠……没问题！？

小光一直在看着一只非常可爱的电栗鼠，终于小光忍不住决定收服，可是电栗鼠的天使之吻使圆企鹅混乱了，接着被飘飘拳攻击的电栗鼠也用电火花攻击了卷耳兔，而急冻光线也全被电栗鼠躲掉了，这时小光、卷耳兔和旁边的小智他们都被电火花攻击了，不过电栗鼠也很累了，小光又拿出了消除混乱的圆企鹅，泡沫光线攻击了电栗鼠后小光扔出了宝贝球，电栗鼠便没问题的被收服了，小光不知有多开心。武藏非常开心园生镇即将举办华丽大赛，到时她要作为女王受到众人的高度赞扬，而且她要去收服适合她的新神奇宝贝。夜晚小光美好的梦见自己和电栗鼠得获得了园生大会的缎带，她醒来看着熟睡的电栗鼠觉得真可爱。天亮时小光梳理好了头发来到帐篷外，看到小智正开心拿着徽章，觉得经过努力后得到的徽章果然是好东西呢，她也要获得缎带，便跑到空旷的草地上准备特训，可是电栗鼠淘气的到处乱跑，还把小光的头发给电乱了，接



着电栗鼠竟然不肯回宝贝球，生气的小光只好拿出圆企鹅和卷耳兔去带回电栗鼠，可是电栗鼠活泼过头了，不止圆企鹅它们被它玩弄，连过来帮忙的小智的四只也被搞的头昏眼花，电栗鼠速度好快，小刚感叹着从某种意义上说它很厉害，疲劳的小皮等

六只好不容易将电栗鼠逼到死路却被电火花打晕了，开心跳着的电栗鼠力气用光自己也晕倒了，小光好头疼抱起了电栗鼠，结果头发又被电乱了，小光大叫着不准小智他们看她。回到帐篷里的小光怎么也梳不好自己的头发，又感叹着怎么电栗鼠不听她的话，觉得她被讨厌了。她失落的走到了外面放出了电栗鼠，对它说着它喜欢跑来跑去呢，想一起加油只是她的一相情愿吧，一定给电栗鼠添麻烦了，电栗鼠却用头靠着小光的脚，小光站了起来说电栗鼠已经自由了，想去哪就去哪吧，跑到小光头上的电栗鼠被放回了地上，接着小光说了句再见便难受的跑开了。小光一直闷闷不乐的坐在块石头上也不肯



吃饭，小智他们过来询问时才知电栗鼠被放走了，小智说这样真的好吗，小光明明那么喜欢电栗鼠的，小光说对于初学者的她还是太勉强了，还给大家添了麻烦，小智说无论是什么神奇宝贝开始都不会听话的，小刚也说现在放弃不是太早了吗，小光说都已经放走了，现在它已经忘记了她的事，自由地…，小智说才没那种事…一直静静的坐着的小光满脑子都是电栗鼠，终于她跑去和小智他们说她果然还是不能没有电栗鼠，小智他们开心鼓励着小光努力再收服一次吧，一定还没走远呢，一起找很快就找到了……此刻武藏遇到了那只可爱极了的电栗鼠，武藏还没收服它小鬼头他们就跑来了，火箭队说刚才电栗鼠还进过宝贝球一次，如果是小光的那就收回它吧，小光说只是放走了一次，现在再重新收服，武藏大笑着一定是小光的一相情愿，电栗鼠肯定不愿意的，说喜欢哪一边由电栗鼠决定吧，小智让小光多一点自信，而武藏把火箭队最后剩着的一点作为晚饭的食物拿出来引诱电栗鼠，小光说太狡猾了，武藏大叫着少罗嗦，电栗鼠肯定喜欢她，她比起小



丫头更温柔，电栗鼠跑到了武藏前用电火花攻击了火箭队后拖走了食物，小次郎感叹着电栗鼠跟可爱的外表完全不相称，武藏却说刚才的电击是心爱之情，是对她亲热的证明，小刚感叹着多么牵强的解释，从某种意义上说是令人羡慕的自信，接着小光走上前了几步向电栗鼠道歉，问它要再跟她一起来吗，电栗鼠向小光走来，小智开心的说电栗鼠果然没有忘记小光的事情，气愤的武藏决定先抓回去再慢慢收服，火箭队便跳到草丛中乘上了气球，可是机器手没能抓住速度飞快的电栗鼠，这时喵喵发射了超强力胶水分别黏住了电栗鼠和小智他们和圆企鹅它们，大家都无法摆脱束缚，火箭队用绳梯下到地面上准备带走电栗鼠，小光连忙让电栗鼠放电，小智他们都担心着离电栗鼠如此近的小光也一定会被电到的，小光说她没关系的，只要电栗鼠没事的话，这时武藏他们拉开了护住电栗鼠的小光，喵喵DEX喷雾剂喷了强力胶水，摆脱束缚的电栗鼠立刻跑开了，武藏急忙哄着电栗鼠想让它过来，小光大叫着让电栗鼠快跑，可是电栗鼠却跑了回来跳到了武藏的身上，武藏非常开心电栗鼠选择了她，小光非常失望的低着头，武藏开心的连小皮也不管了，今天只要电栗鼠就够了。开心的火箭队没飞多远气球就被电栗鼠放电打爆了，天空中的武藏觉得好象自己被骗了。而小光一直责怪着自己把电栗鼠放走了又想要收服，太随便……却看到电栗鼠带着DEX喷雾剂跑来了，电栗鼠果然是喜欢小光呢，小智感叹着太好了，虽然头发被电乱了，可小光把电栗鼠抱得更紧了，之后电栗鼠进入宝贝球后宝贝球就停住了，这次终于没问题的收服电栗鼠了，小刚觉得电栗鼠和小光一定能成为好搭档的……

第020集：神奇宝贝猎人J！

J大姐头：皮卡丘这样的级别一定会有买家的，我不会让珍贵的商品死掉……我对那种事（堂堂正

正的战斗）没兴趣……追到这里来可真有勇气可嘉，但是你别想活着回去……这些家伙不是商品，随便你怎么干掉都行……浪费了那么多时间，快点寻找目标！（附：J拥有暴蝾螈、毒龙歇和阿力多斯）

愤怒的小智：绝对不能原谅那种家伙！我一定要把皮卡丘夺回来！一想到还有很多被他们抓去卖掉的神奇宝贝，我就……

小刚：怎么会存在这样的家伙！



小光：好过分！太过分了！好吃惊世界上还有那么坏的家伙！

君莎小姐：恶名昭著以贩卖神奇宝贝为目的滴神奇宝贝猎人，老大叫J，他们搜寻受到委托的或是稀少的神奇宝贝就抓起来拿去贩卖，是用特殊的方法抢夺神奇宝贝的犯罪集团。目前连J的身份都仍是个谜。目前也只有“抢到神奇宝贝后就乘飞船消失”的情报！

喵喵：变成雕塑的皮卡丘的样子好可怜……火箭队才是世界第一大坏蛋！

小次郎：好厉害的女人！神奇宝贝猎人J真是看不贯！

武藏：论美貌J比不上我！J太卑鄙了！虽然J赢得漂亮，但是他们那种邪恶绝对会是我们极大的阻碍。

剧情简介：

小智一行人旅行途中遇到了神奇宝贝猎人正对沙奈朵下手，小智前去帮忙结果把小皮赔了进去，而会说人话的喵喵也被猎人的老大J看中一同抓走，之后在沙奈朵的训练家的齐鲁莉安的帮助下小智他们得知了J下一个目标（未来的影相）的场所，可赶到时J已下手完毕，小智他们完全无力对抗J的暴蝾螈，幸运的是小智和火箭队悄悄躲到了运货车下一同进入了猎人的飞船，救出小皮它们的小智和火箭队却被猎人们所围，激战中飞船的仓库被打穿了个洞，椋鹰立刻飞出去通知君莎小姐，J不顾属下安危抛弃了仓库，千钧一发之即沙奈朵感受到了它的训练家的心意用瞬间移动救了小智他们，而J的部分部下也被逮捕归案……“逮捕J的部下已经是很大的胜利了，总有一天J会落入君莎小姐的法网的……虽然不甘心，现在也只能这样想了。”

点评：

神奇宝贝猎人的存在毫无疑问是所有人所憎恶的，而拥有冷酷造型和鲜明个性的J不仅拥有先进厉害的捕捉设备和能够隐藏于天空中的大型飞船，还拥有非常强大的神奇宝贝，面对boss级别且残酷的连部下都不顾的J就算君莎小姐和风速狗也无可奈何,充满勇气的小智能平安救回小皮真是不幸中的万幸,不过虽然J邪恶至极，可那些买家才是罪恶的源泉。此事件一定带给了以和谐著称的神奇宝贝世界不小的冲击吧,认识到美好世界另一面的小智他们目前能做的只是尽力保护身边的神奇宝贝，并努力锻炼以成长到像四天王那样可以与坏人对抗的程度。而不完美的世界才完美，因为罪恶而诞生的救世主永远是人们所敬仰的。虽然知道J的登场不会带来什么好事，可是无论如何精彩的剧情是大家想要看到的，那么大家一起期待J的再次登场吧。

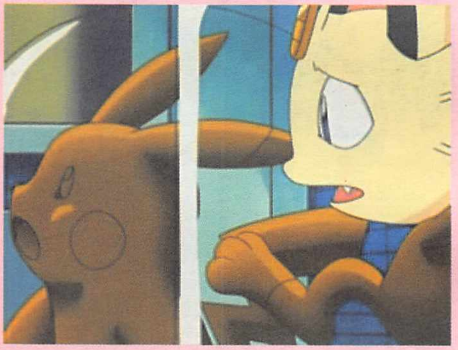
第021集：最强的鲤鱼王与最美的笨笨鱼！

火箭队正郁闷着在新奥也总是失败，却遇到了以前那个卖鲤鱼王的大叔，火箭队正打算让大叔把以前骗他们的钱还来，却从大叔那得知了绝密研究的成果，无论什么样的神奇宝贝都能进化且无需进化道具的神奇宝贝强制进化机，大叔说因为以前的事把强制进化机的设计图和指南加机器的心脏的一个部件便宜卖给火箭队，还说完成后不要在一周内使用，让机器磨合得更好……

为了前往白岱道馆而回到长寿市的小智一行人，来到B键同盟（最近在这个城市里成立的一个不让神奇宝贝进化而目标成为联盟冠军或顶级协调训练家的圈子）的总部参观，领导人初音和乙音拥有最强的鲤鱼王与最美的笨笨鱼，B键同盟（Beautiful Button）认为进化并不是神奇宝贝的全部，会员不会让神奇宝贝进化而变强或者变得美丽，小光询问也有这种想法吗，小刚说当然，虽然进化后能掌握的技能变多了也变强了。初音和乙音想要保持最喜欢的鲤鱼王和笨笨鱼的状态而变强或者使出美丽的技能，小智也说他也想保持着皮卡丘的状态而让它变强，小刚对小光说的确进化和不进化都可以，神



奇宝贝的世界是多姿多彩的。只看外表看不出什么，小智提出了战斗想看看强到什么程度，小光也提出了战斗说她早就想看看圆企鹅在水中是怎样战斗的了，特别对手是最强的鲤鱼王，这时火箭队慌称自己是C键同盟（其实不存在C键同盟）的前来取材制作会报，接着圆企鹅与最强的鲤鱼王的战斗开始了，圆企鹅在水中速度也很快，可是鲤鱼王以强有力的跳跃力跃出了水面避开了啄攻击，接着用尾巴把泡沫光线的攻击给打散了，之后一击强有力的撞击后连续的撞击便打败了圆企鹅，大家都感叹着好强的撞击，不愧是最强的鲤鱼王，接着轮到小智了，鲤鱼王以转体翻腾七周金牌级的技能高高的跃起避掉了小皮的十万伏特，而小皮没能躲开被撞击攻击了，火箭队决定把那只强过头了的鲤鱼王用完成了的强制进化机进化成更强的暴鲤龙来帮助他们征服新奥地区，这时鲤鱼王再次翻转跃起来使出了撞击，小皮以电光一闪加上铁尾对抗，结果双方势均力敌算是打成了平手，小智松了口气坐下感叹着乙音小姐的鲤鱼王真厉害。初音小姐本想也展示下她的笨笨鱼的技能，大家都说乙音小姐的鲤鱼王都那么厉害了，初音小姐的笨笨鱼一定也很厉害，之后下午茶时间初音也叫上C键同盟一起去，却看到说要拍照的火箭队正把鲤鱼王和笨笨鱼抓了起来，小刚说着他一定会夺回初音乙音小姐的鲤鱼王和……结果又中了古力蛙的毒刺，小光跟古力蛙说刚才那种情形不必用毒刺吧，古力蛙才意识到……这时火箭队乘上了气球逃跑了。在椋鹰的帮助下找到火箭队藏身住所的小智他们却中了陷阱被关在铁笼里，而小皮也被捉了起来，武藏说神奇宝贝进化才是最好的，怎么想都是暴鲤龙和美纳斯比较好吧，初音乙音很担心那不是浪费了一直以来不让它进化而变强的努力了吗，武藏得意着做别人讨厌的事才是火箭队，接着火箭队启动了强制进化机进化鲤鱼王却失败了，火箭队奇怪着明明是按照设计图制作的，操作方法也跟指南书一样，再来一次可鲤鱼王还是鲤鱼王没有进化，火箭队猜测着或许是机器电压不够，便决定利用皮卡丘的电力，小智只能眼睁睁的看着小皮被放入机器却无可奈何，可小皮也没有被进化，武藏正气得踢着机器，小皮用铁尾打破了铁笼救出了小智他们，这时喵喵注意到指南书上还写着机器能



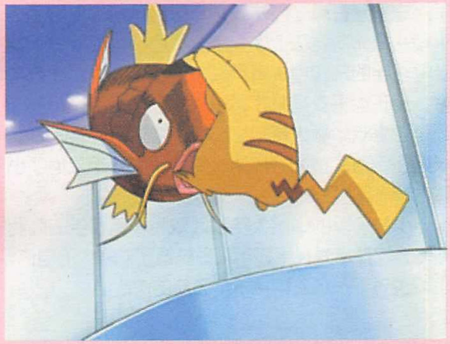
够变形成机器人，按下了按钮后机器果然变成了豪华的机器人，可接着却散架了，火箭队才反映过来果然那个大叔是个大骗子，这时初音乙音生气到了极点，接着最强的鲤鱼王使出了撞击，最美的笨笨鱼使出了华丽的急冻光线，小皮使出了十万伏特，火箭队就这样像天空飞去，事后大家都感叹着鲤鱼王它们没有进化真是太好了，鲤鱼王就是鲤鱼王，笨笨鱼就是笨笨鱼……

不只有让神奇宝贝进化，也有不让神奇宝贝进化的培育方法，小智等人知道了在神奇宝贝的世界里每人都有不同的想法后继续向着即将举办华丽大赛的园生镇出发了。

第022集：电栗鼠VS长尾怪手！华丽大赛对决！！

小皮的高压电击感觉不错，这时长尾怪手抢了小智的帽子淘气的跑到了树上，而小光得知了一个小村子里将举行作为祭奠活动的华丽大赛，虽然不是官方的，小光觉得电栗鼠还没有华丽大赛的经验想要锻炼下，这时小光看到了长尾怪手还是老样子那么顽皮，小刚说这也算是长尾怪手风格的喜欢小智的表现吧。而武藏得知了村祭大会的奖品是村里特产的一年份香蕉要借捕虫草，小次郎连忙说感觉捕虫草不太适合武藏的样子，武藏好像也这么觉得突然听到了什么声音，火箭队赶了过去看到长尾怪手正被困在一座尖山顶部，看来它虽然顺利跳到那里却下不来，武藏很担心长尾怪手的处境，一不小心就会

失去平衡跟石板一起掉落到谷底的，长尾怪手眼角充满了眼泪求救，武藏看见那可爱的样子顿时喜欢极了，说那就是能体现她实力的神奇宝贝，便飞快的找了根树干搭成了桥过去救长尾怪手，勉强到达石板上抱着长尾怪手的武藏自己也陷入了危险境地，而木桥的树干也掉落了，小智的帽子从长尾怪手的尾巴手掉下后刚好被风吹到小智手里，武藏终于还



是失去了平衡踩着石板滑到谷底后又滑了上来，长尾怪手非常感激救了它的武藏，开心的用身子擦着她，赶来的小智他们看到了武藏救了长尾怪手只好道谢了，可武藏要借长尾怪手去参加村子里的华丽大赛，小词郎悄悄说着借了的话不知会发生什么事，而长尾怪手也说想要参加华丽大赛，加上武藏又救了长尾怪手无奈的小智最后只好勉强答应了，不过限制期限只到华丽大赛结束为止，武藏和长尾怪手都很开心。祭奠还真是热闹，小刚知道了除了正式大会之外，也到处是华丽大赛，小光登记完毕了，而小智因为担心长尾怪手正监视着武藏，长尾怪手把会的技能全展示给了武藏，小智很伤心怎么那么



听火箭队的话，小光看见长尾怪手那么能干想着难道她的对手是那组合。不久后华丽大赛开始了，审查员是村长和乔依小姐，首先是小光登场，可电栗鼠却很紧张的样子，不过它很快还是振作起来，使



出的散开来的天使之吻很快抓住了观众的心，接着电火花作出的电气花朵也非常漂亮，之后是电火花变得大轮廓的花开放表演，可是电栗鼠作过头了连观众一起电到了。表演结束后小智他们都夸着小光，小刚也让小光不要在意，其他也没什么强的选手了，通过第一次审查是没问题的。不久后轮到了武藏登场，长尾怪手用气合拳击碎了高速星星产生了华丽的效果，小智看到武藏和长尾怪手配合那么默契很吃惊，接着长尾怪手的影子分身围成圈跳着舞后让高速星星在天空中华丽的流过，武藏今天光芒四射。小智看着抱在一起庆祝的武藏和长尾怪手，而且长尾怪手是那么开心的小智幻想起长尾怪手离开自己跟武藏走的情景，小刚看着小智的样子很担心。公布晋级的两人时武藏很自信的握着长尾怪手的手，而小光担心着自己做过头了，最后通过的是武藏和小光。小刚觉得电栗鼠也开始习惯不用担心了，小智奇怪长尾怪手那家伙在干什么，小刚询问小智是因为长尾怪手和火箭队的关系很亲密而伤心吗，小智虽说着没有那种事自己却撞在了电杆上。华丽对战开始了，长尾怪手用影子分身避掉了电火花，接着长尾怪手和影子分身围成了圈快速旋转着干扰了电栗鼠，武藏得意的说着小丫头没有一点成长，小光连忙说长尾怪手被培育的那么好都是多亏小智吧，小刚也说正如小光所说，小智听了很开心，这时高速星星挡下了攻来的电火花还产生华丽的效果，小光的分数又被扣了许多，武藏说以往的华丽大赛她不知吃了多少苦头，比起最近才开始参赛的小光她的经验丰富的多的多，这时电栗鼠被气合拳打败了，小光抱起电栗鼠安慰着它离园生镇的正式比赛还有时间，再努力吧，而武藏开心的抱着长尾怪手庆祝着，小次郎和喵喵抱在一起感动的大哭着武藏终于第一次获胜了，小智他们觉得这样也不错，成了一次不错的体验。之后小智问起回来的长尾怪手它到是玩得挺开心的啊，武藏过来说长尾怪手是非常优秀的神奇宝贝，今天是感觉非常好的一天，接着火



箭队乘上了气球撒下网子抢走了那一年份香蕉，小智他们奇怪即使不偷那些香蕉也是火箭队的啊，小刚说一定是平时的习惯改不了了，真悲哀。而武藏却看到长尾怪手很伤心的样子，长尾怪手忍不住跑了起来追着飞走的气球，小智着急的追着长尾怪手，长尾怪手跳到了火箭队掉着的香蕉上，武藏说长尾怪手果然是喜欢它，小智说果然长尾怪手觉得比起他来更喜欢火箭队吗难过的低着头，这时小皮他们跑了过来让小智抬头看，长尾怪手正快速的吃着香蕉，武藏看傻了……踩到香蕉皮滑倒的小智大叫着让长尾怪手快回来，而火箭队捕捉长尾怪手的机器手却被气合拳打断了，之后小智接住跳下来的长尾怪手时又踩到香蕉皮滑倒了，气愤的火箭队决定捕捉小皮，结果高速星星打爆了气球，一年份的香蕉也散落了，火箭队毫无所得飞上了天空。事后小智说着今天被长尾怪手的恶作剧折腾得真累，小刚说也没什么不好，反正也平安回来了，小光问长尾怪手比起战斗还是更喜欢华丽大赛吧，小智说才没这回事呢，让长尾怪手道馆赛好好加油，结果长尾怪手又抢了小智的帽子跑了……

小村子里的华丽大赛以武藏和长尾怪手的胜利落幕，这件事对长尾怪手来说获得了非常大的自信，小智也对下一场道馆赛下定了新的决心。

第023集：爆走大钢蛇！守护飑牙狸之村！！

为了要抓到小皮的誓言火箭队连中午饭都没吃不停努力的挖着许多的地洞，可重要的铁铲却挖到什么怎么也拔不出，这时从地下竟冲出一只大钢蛇撞开了火箭队，火箭队看到他们的铲子插在了大钢蛇的头上，而且大钢蛇如此愤怒连忙逃跑……

小智他们前往园生镇的途中看到一只躲在岩石后哭泣的飑牙狸，小刚消除了飑牙狸的戒心在它额头上的受伤处喷上了好伤药，果然飑牙狸很快就不痛了，小刚又帮它贴上了胶布，小光感叹着原来飑牙狸这么胆小啊，小刚看了指南书得知前面不远就有一个瀑布，由于飑牙狸有在水边建巢居住的习性，于是大家决定把迷路的飑牙狸送回可能在瀑布附近



的同伴身边，可这时火箭队大叫着救命跑了过来，说他们才是受害者，后面愤怒的大钢蛇大吼起来，



小智他们连忙逃跑，接着后面火箭队被破坏死光击中，武藏和小次郎被吹往岔路右边的草丛里，喵喵被吹往了小智他们所选择的左边的岔路，被攻击的喵喵大叫着太危险了，结果大钢蛇追了过来，小智他们连同喵喵只好逃跑，大家逃跑着来到了瀑布附近，飑牙狸带大家往岩山入口逃了进去，大钢蛇无法进入狭窄的入口被挡在了外面，而附近地表也非常坚硬，大钢蛇钻不到地下去，暂时安心的小智他们这才注意到身后有许多飑牙狸的巢穴，这时被大钢蛇的样子吓得躲起来的飑牙狸们才跑出来迎接同伴，一只身体大一些的飑牙狸着急的对大家说着什么，喵喵翻译说这样下去就麻烦了，虽然这里的地表很坚固，但是如果大钢蛇把入口的岩石破坏的话就能够进到里面了。大家连忙爬到岩石顶上看大钢

蛇的行动，果然大钢蛇正在拼命撞击着岩石，而且岩石撑不了多久的，得想办法阻止，喵喵连忙说它也来帮忙，这时武藏和小次郎找来，结果被大钢蛇的破坏死光打到了岩石里面，喵喵与武藏他们重逢



感动的抱在了一起，因为火箭队惹火了大钢蛇现在龅牙狸之村陷入了危险之中，生气的武藏却跑到了龅牙狸的巢穴里躲起来说等大钢蛇离开他们才出来，小次郎也跟着躲了进去，喵喵也要去却被小光叫住了，因为喵喵说过要帮忙不好推辞，心里却想着刚才真不该多嘴，这时大钢蛇更加猛烈的撞着岩石，于是大家去搬些树和石头加固入口，而小光和圆企鹅去拖延时间，泡沫光线对大钢蛇果然很有用，龅牙狸们啃咬着树木为入口搭堤坝，小智他们搬运着许多石头，而武藏和小次郎却在巢里睡觉，终于圆企鹅累倒了，大钢蛇拼命破坏着入口，岩壁被破坏只剩下刚建好的堤坝了，小光突然想到了把大钢蛇头上的铲子拿下来或许它就会冷静下来，让喵喵当诱饵把大钢蛇引到旁边一条深沟中，大家便可以从上面接近它了，这时大钢蛇撞垮了堤坝闯了进来，喵喵大叫着太惊险了逃跑着，武藏他们也被吵醒了，差点被追上的喵喵跃在跃过深沟时幸好被椋鹰救了，大钢蛇摔到了深沟中，小智他们刚跳到大钢蛇身上准备拔铲子，生气的喵喵大叫起来大钢蛇尽敢追着它，它才不怕大钢蛇，武藏他们也跟着大叫，愤怒的大钢蛇站了起来用破坏死光打飞了火箭队，而除了小皮外小智他们都从大钢蛇身上落下了，接着大钢蛇用破坏死光疯狂的四处破坏着，这时椋鹰用回转攻成功打落了一把铲子，可接着椋鹰被痛苦的大钢蛇的扣打命中失去了战斗能力，还好小智在椋鹰被大钢蛇踩到前一刻收回了它，接着在大钢蛇身上的小皮也用铁尾打落了一根铲子，可大钢蛇撞在了岩石上使小皮掉到了地面上，大钢蛇更加火暴，这样太危险了，小智他们很着急没法接近，这时额头上有胶布的那只龅牙狸成功说服了龅牙狸们，龅牙狸们一同跳到了大钢蛇身上，看来它们想要靠自己的力量保护村子，可是前方不远就是的湖泊了，怕水的大钢蛇怕水如果掉到里面就危险了，现在大钢蛇自己却因为疼痛看不到周围的情况，而且就连小智的草苗龟的飞叶快刀也阻止不了大钢蛇的行动，不过在龅牙狸的努力下终于还是在最后一刻拔出了铁铲，大钢蛇冷静了下来停住了脚步……大家感叹着骨气勇气就能胜过强大的力量呢，看到龅牙狸们没事后小智他们又继续上路了。

面对爆走的大钢蛇，即使身体渺小也成功地保卫了家园的龅牙狸们，再次深刻感受到那勇气的力量的小智他们，又向着园生镇踏上旅行。

第024集：对决！小智对皮卡丘！？

为了参加即将在园生镇举办的华丽大赛，小光正以小智和小皮为对手进行特训，圆企鹅的状态不错，而电栗鼠的电击完全被小皮接下了，接着电栗鼠也回避掉了十万伏特，这时感叹着多么棒的十万伏特的珠美小姐过来说想要借皮卡丘三天，她的奶奶是一流的点心师，和一只叫做“小糖”的皮卡丘一起做了很多美味的糕点，可是最近小糖突然间不见了怎么找也找不到，珠美想让奶奶参加三天后举行的点心大赛，如果奶奶看到小糖的话一定会打起精神来，所以想拜托把小智的皮卡丘说成是小糖，而小糖的习惯动作是用尾巴搔头部，只要在奶奶面前这样就没问题了，小智和小皮很便答应了帮忙。在蛋糕店里，奶奶听珠美说是小智他们找到小糖的非常感激，来买蛋糕的人也很开心小糖回来的话今年的大赛又能胜出了，之后奶奶便带着小糖出去了，小光感叹着真没看出皮卡丘的演技原来这么好，珠美开心的说奶奶有干劲了，去收集参加大赛用的蛋糕的材料呢。在森林里采集到了许多树果的火箭队准备拿去制作能量方块销售，刚好看到前方的十万



伏特觉得那威力是……树果烧焦得恰到好处，被奶奶夸奖的小皮又用尾巴搔了搔头部。而火箭队看到小皮后决定下手，正好小鬼头也不在。在店里，小智他们从珠美那听说了制作美味蛋糕的秘诀：据说树果被十万伏特烧焦的是最好的……可小智还是担心从来没做过这种事的小皮决定去看看情况。奶奶和小糖收集好各种树果后准备回去时火箭队出现了，这时小智他们也来到了，珠美却拦住了小智说交给奶奶吧，奶奶拒绝交出她重要的小糖指挥起小皮战斗，小皮往前冲后突然右拐，接着又突然停下，十万伏特击落的树果刚好砸到了使用咬咬攻击的饭匙蛇，小刚感叹着那是异常坚硬的茄梨果，接着小皮



使用十万伏特打飞了火箭队，这时珠美过来夸着奶奶战斗的水准完全没有下降呢……小智得知了奶奶过去是训练家，还有参加过大会呢，奶奶说刚才的战斗都是小糖的功劳了，又问小智准备参加新奥联盟大会吧，不和她来一场战斗吗，对手当然是小糖，大家都很惊讶，可奶奶又说要准备白岱道馆战的话得先训练一下吧，小智勉为其难只好答应了，小光他们都担心着这可麻烦了，小智自己从没想过要和皮卡丘战斗，但为了不被奶奶揭穿拿出了长尾怪手，感到意外的长尾怪手听了小智的话后立刻充满斗志，珠美只能默默的像小智道歉，比赛开始了，小皮冲了过去却被影子分身包围了，奶奶便让小皮跳起向下使出十万伏特，击起的泥巴打掉了影子分身，奶奶说那种方法是赢不了他们的，咬着牙的小智想着果然只是避免正面冲突的方法是行不通的，只能与皮卡丘认真战斗了，小皮一直躲着连续的气合拳终于被逼到了绝路，可当气合拳正要击中时奶奶挡在了小皮面前说到此为止，夸长尾怪手真了不起，说这场比赛是小智赢了，不过果然跟她所想的一样小智真温柔呢，说完便带着小糖回店里了。天黑后珠美整理着床铺，可小智一直担心着奶奶知道事实后会不会很失望，奶奶刚才中止比赛是因为小糖会遇



到危险，奶奶真的很喜欢小糖，因此比起胜负……果然他还是觉得即使和他的皮卡丘一起参加大赛也不是为了奶奶着想，向珠美道歉后便跑去告诉奶奶真相了。在户外看着美丽夜色的奶奶对小皮说小糖离开的那晚刚好也是这样的月色，这时小智他们来了，可小智还没开口奶奶就说这只皮卡丘是小智的搭档没错吧，大家都很意外奶奶知道了，奶奶说虽然把树果烧焦得很漂亮，但跟小糖烧的稍微有点不同，接着奶奶说小糖不见了是因为她的错，她想要做出比去年更加好吃的蛋糕去参加大赛，便准备用茄梨果试试，但是这种树果即使用小糖的十万伏特也割不开，然后她就说没有什么办法了吗，小糖就……奶奶感谢着大家这么用心，今天一天就像跟小糖在一起似的恢复精神了，这时火箭队抓住了小皮后便驾着机器逃跑了，而小智及时跳上了机器，珠美也开车带大家追去了。椋鹰用翅膀攻击着机器人，可火箭队说没用的，这是受茄梨果启发制出来的异常坚硬君一号，小智便让椋鹰用最大威力的回转攻，可火箭队却冲下了前方的陡壁，小智被甩了下来，椋鹰也被机器手打倒了，珠美的车无法开下这个陡壁，火箭队便准备逃之夭夭，还好小智没事，可小皮被……这时生气的奶奶大叫了一声把皮卡丘还给他们，前方却出现了十万伏特竟阻住了机器人的去路，追来的小智他们都感叹着这强得出奇的力量，是雷丘，奶奶认出了果然是小糖，火箭队看到这样威力的十万伏特当然不能错过，而小糖不仅进化了，还学会了气合拳，雷丘连续的气合拳最终居然将火箭队那样坚固的机器装甲打破，雷丘救出小皮后便用十万伏特打飞了火箭队。第二天小智他们吃到了奶奶做的超级美味的准备用来参赛的蛋糕，奶奶说里面放了用小糖的十万伏特烧焦，用气合拳打碎的茄梨果哦。大家都夸着小糖真了不起，为了割开茄梨果而学会了气合拳归来，小光也拿出志气这次一定要赢到缎带。

第025集：怪态假面蔷薇与花之传说！

夜晚在果园偷吃树果的火箭队被甜甜的香味吸引后被一直厉害的神奇宝贝用魔叶斩打飞了。在新奥展开旅途的小智一行人终于来到被称为布满鲜花的芬芳之城-园生镇，一位老奶奶过来告诉了小智他们园生镇的传说：这个城镇并不是一开始就像这



样充满了花和树的，以前这里是一片荒漠，虽然人们努力种植种鲜花和树木却不知为何完全种不出来，终于有一天女神出现带来了感恩之心，突然百花齐放，万树丛生。大家感慨着这不可思议的优美传说时，老奶奶说每个第一次来园生镇的人他们都会告诉这个镇的传说的。之后小光看到了华丽大赛海报上有制作神奇宝贝松饼的培训班通知，却很惊讶小智不知道松饼，小光说松饼是为了神奇宝贝而用树果做成的点心，她一直帮妈妈制作神奇宝贝松饼的所以可是十分擅长呢，小智这才明白就像丰缘地区的能量方块一样，小刚说但制作方法似乎完全不同，



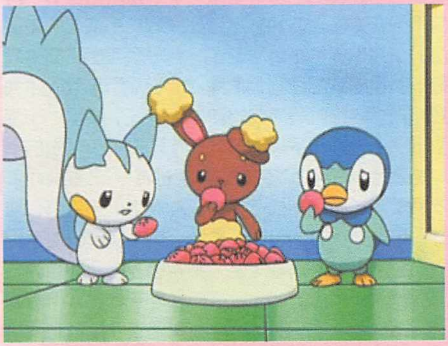
小光又说松饼还能使神奇宝贝的身体状况或血液等调整得更好呢，便要叫着小智他们去参加。来到松饼培训屋外的小智他们看到了花从中有一只假面蔷薇，图鉴说它能发出甜甜的香味，以舞者般的姿态发动攻击。这时小蕾小姐出来接待大家了，小智他们便学习制作松饼，把切碎的树果放在锅里后点着火搅拌，重点就在于搅拌了，神奇表设定的时间到后小光便停止了搅拌，然后到入模具内等其变硬，经常帮妈妈制作松饼的小光果然很熟练，而掌握不好搅拌速度的小智却很辛苦，等做好后大家便叫出了神奇宝贝，可小光的三只却完全不喜欢小光制作的松饼，小光很奇怪明明妈妈的卷耳猫很喜欢的，小刚的两只很喜欢小刚制作的，可小智的好像都烧焦了完全没有谁吃，小皮它们都跑去吃小蕾做的了，小智便吃了些自己做的结果……小蕾连忙告诉小智制作的次数多了就熟练了，此时调皮乱跑着的电栗鼠把小光做的松饼给弄翻了，有一个飞出了窗外刚好被路过的喵喵捡到，武藏提醒它乱吃东西肚子会变坏的，喵喵吃后非常感动太美味了。屋里，小蕾告诉了小光神奇宝贝的口味是不同的，小光做的一定是适合卷耳猫口味的，让小光试试做其它口味的，不断重复试做找出最适合自己神奇宝贝的松饼，那才称得上是优秀的协调训练家。火箭队偷听对话后嘀咕了起来，而武藏更是大笑她已经看到他们因松饼而赚大钱的身影。小智他们喝着茶休息，可假面蔷薇却很害怕小智似的，小蕾说那孩子从以前开始便很胆小一直躲在没人的脚落的，被乔依小姐照顾着的受伤的蔷薇苞很胆小不能很好的融入神奇宝贝当中，不过蔷薇苞很喜欢花，小蕾便把它带回了家，那时因为下着雪，蔷薇苞很感动小蕾把围巾给它围上，蔷薇苞很喜欢照顾花，后来进化成了毒蔷薇，又进化成了假面蔷薇，现在是小蕾很重要的搭档呢。这时屋外传来了巨响，火箭队用机器车收集着树果，而且做了防电措施专门对付小皮，武藏拿出了毒粉蝶，而小次郎被捕虫怪咬着头又被沙漠奈亚刺到，当古力蛙它们与捕虫怪它们激战时，假面蔷薇跑回屋中用围巾蒙住了头，此刻果然翁用返拳防住了长尾怪手的高速星星，卷耳兔的急冻光线却完全不敌沙漠奈亚的沙雹，进展顺利且收集了大量树果的火



箭队正准备撤退，蒙面的假面蔷薇出现了，火箭队想起了是昨晚把他们打飞的很强的家伙，小蕾想起了是相遇时给蔷薇苞围上的那条围巾，喵喵翻译说假面蔷薇让他们快滚，只要有它在谁也别想玷污这里，小智觉得假面蔷薇很帅，莲叶童子说假面蔷薇是很强的，收拾了想要偷走树果的坏人们，让想来吃树果的卡比兽等回去了，守护着这个果园，小蕾很感动这个让任何人都瞩目，花比任何地方都开得漂亮的花园原来是因为假面蔷薇在守护着，可小蕾很奇怪那个胆小的假面蔷薇怎么会，喵喵又翻译莲叶童子的话说假面蔷薇只要围上那个围巾就能发挥出强大的力量，火箭队一听偷偷的得意着，这时小



皮用电光一闪攻击了机器来支援假面蔷薇，可火箭队发射了竹箩关住了小智他们，而莲叶童子及时撞开了小蕾躲掉了竹箩，毒粉蝶趁假面蔷薇的注意力被分散对它使出了烈暴风，假面蔷薇跳回地面时围巾却被喵喵拉住了，在魔尼尼的搔痒攻击下围巾最终还是被喵喵抢走了，接着火箭队顺便抓了假面蔷薇准备离开，小蕾却不顾危险跑到机器车前说她不会



把假面蔷薇和树果交给火箭队的，火箭队仍开着车向她冲去，小蕾对假面蔷薇说它其实很强的，并不需要围巾什么的，她也想要守护这个由假面蔷薇守护的果园，她需要它的力量。假面蔷薇即使振作起来用威力惊人的花之舞打爆了车轮并破坏了竹箩，接着小皮它们一起抢回了树果，假面蔷薇的花之舞也打飞了火箭队，可是果园却一片狼籍，这时假面蔷薇使出了放晴，莲叶童子喷出了水柱，土地里迅速长出了新芽，美丽的景象就像园生镇的传说一样。之后小光做好了松饼，可卷耳兔和电栗鼠让圆企鹅先吃，圆企鹅吵着一起吃，结果是令它们意外的好吃呢，小蕾夸小光很努力呢，小光开心的说她从小蕾小姐和假面蔷薇身上学会了很多东西，即美丽又强大，她也想要把神奇宝贝培养得像假面蔷薇那样，然后以那样的神奇宝贝去挑战华丽大赛，小蕾说小光的话绝对能做到的。

小蕾与假面蔷薇的感情唤起了奇迹，小光看到了这样的两人后内心燃起了梦想和希望，到底小光能不能得到第一枚缎带呢?

总评：

不知不觉DP动画已经播放了半年还多的时间了,这才想起AG世代已经遥遥远去，DP的开篇我想可以用接近完美一词形容吧，不错的收视率也证明DP受欢迎的程度,画面的质量虽然改进不大,扎实下过功夫的剧情安排却有了相当的飞跃,波折起伏且新意不断的情节完全吸引了新老观众的眼球，当然也引起了不少讨论的话题,而音乐方面也继承了神奇宝贝动画一贯节奏强烈且轻快悦耳的特点，加上个性鲜明造型经典的人物不断登场，DP广受人们好评。目前DP留给大家悬念很多，让我们一起来分析一下主要几个，大家也来说说你所期待的剧情发展吧：

1、小智的长尾怪手非常喜欢华丽大赛，可小智的目标不是顶尖协调训练家而是神奇宝贝大师，而相互感情很好的长尾怪手和小智都很不舍离开对方吧，那么今后长尾怪手将何去何从？这个非常匪夷所思啊！

2、由于AG中大王燕非常出色，新登场的椋鹰自然无法吸引观众，如果一样的战斗方式老任把它加入队伍就大无必要了，莫非椋鹰将来会学会什么相当厉害的绝招或是拥有大王燕没有的特殊能力，这个非常令人期待。

3、小智新的劲敌新次不止令人讨厌，其对待神奇宝贝的方式在TV中也非常少见，一幅冷漠无情的样子从不夸耀或者安慰自己的神奇宝贝，并将弱小的神奇宝贝随便抛弃，拥有这样主人的小火焰猴与电击兽的未来将会如何呢？而新次只收服强大的神奇宝贝的作法和不顾神奇宝贝的安危的战斗方式确实对小智是不小的挑战，而小智还得耐心的一步步把培自己的神奇宝贝培养强大，相信不止小智看不惯他,不过这样老任把他加入到剧情越发显得成功，小智与新次也成了DP的又一亮点。

玛娜菲电子宠物使用详解

文/diouxis.

去年暑假在日本上映的PM剧场版《沧海的王子——玛娜菲》大家一定还记忆犹新吧！时隔一年，在新剧场版上映之际，看看我为大家带来的这款玛娜菲电子宠物，一起来体验一下与玛娜菲随时相伴的感觉！

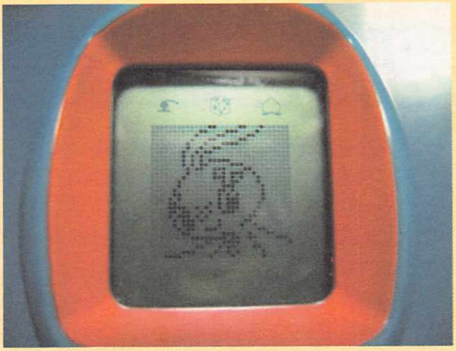
这款周边依旧是由PM周边王者——TOMY公司制作发售。外形设计得十分新颖，看上去就和剧场版中那只玛娜菲的蛋一样。从图片上就可以看出了，蓝色的外壳，中间的屏幕也添加了红色的边框，整体形状就和一个普通的蛋差不多。像这样独特的造型，一定会受到众多PM饭，尤其是女生们的喜爱！若已经被它迷住的话，去淘宝网上（http://shop33009260.taobao.com）看看有没有机缘与它相见吧！



好了，我们来看看这款神秘的周边，还是依旧先从各部分功能开始介绍。正面看上去有一个大大的屏幕（众：大大的？某D：总比你们的手表屏幕大吧，就当手表用吧！说实话，它反光也不错，还可以当镜子用，一举多得啊！众：想起来了，你就是上次那个欠砍的！某D：——！）。屏幕下边有两个黄色按钮，右边的是开机按钮，在游戏中充当确认的作用，类似A键，左边的就充当取消和返回的作用了，类似B键。蛋的右侧上方是一个滑轮（和鼠标上的那个差不多），它的作用就用来移动光标，小游戏中可以来操控玛娜菲（作用类似于钓鱼竿里的那个小手柄）。如果说在5分钟内没有任何操作的话，为了节电就会自动关机。蛋的上方是红外发射端，具体作用还是后文介绍（众：老毛病果然又犯了）。欣赏完正面，再来看看反面的“布局”，上端有个小孔，可以用来挂挂件（当然也可以挂上手机和钥匙什么的，把蛋当作挂件也挺cool，呵呵！），中间是一个小喇叭（就是那种会发出声响的东西。众：你知道我们遇见骗字数行为会有什么举措吗？某D：杀气啊！）。在小喇叭右边是reset按钮，作用不言而喻了，在死机等意外情况下可以用来复原，还不会导致记忆丢失，真是厚道啊！倘若真要消除纪录的话，可以按住B键再按住reset键，为了小玛娜菲，要慎用哦！最下方的是电池盒，欲知如何换电池，请听下文分解。（众：无语了！）。这样总体上各部分都介绍了，在介绍具体玩法前，让大家看看一个非常EG得东东，把蛋蛋倒过来看，看见了吧！发青的脸，大大的嘴巴，两个发黄的眼睛，哇！这个是饿死鬼啊！所以大家一定要好好照看自己的小玛娜菲噢！

闲话就说到这里，该和我们的小玛娜菲见面了。按下A键 ，打开蛋壳，哦不，我说的是蛋上的“沟通之窗”（众：不就是屏幕嘛！说那么好听干嘛？）。第一次见面我们的小玛娜菲会非常热情地问你现在几点了，告诉它之后它便会重新回到蛋里，那只蛋则会在屏幕上晃来晃去（出生后又钻回去？让我无责任想起一句话：“我们既是天使又是恶魔，我们要让时间倒流要让死者复活。”众：这家伙vermouth喝多了）。此时是屏幕上会闪现“てのひらでやさしく つつんで むげてね”的字样，意思就是叫你用手捂住红外发射口，别让光进去（怕光的玛娜菲？），如果没有照做的话，屏幕上便会出现“ちゃんと タマゴを まもつね！”的提示字眼，也就是要你保护好蛋，这样左右摇个半分钟后，玛娜菲也就出生了，这个小家伙再度奔出了蛋壳，闪现个标题画面后便跳入了游戏的待机画面，至此游戏的序章就结束了，下边介绍游戏中各个部分的作用。

开机后主屏上显示的是一个貌似在海边的地方，还不断冒着水泡，应该就是海底神殿了吧！此时就是所谓的待机画面，滑动滑轮可以使光标在主屏周围的6个图标上移动。6个图标依次是：玛娜菲的身影、骰子、桃子、记事本、连接线以及这个蛋的轮廓。依次表示召唤玛娜菲、冒险模式、喂养模式、



0查看模式、通信、设置系统。

召唤玛娜菲

选择后可以召唤出玛娜菲(众：废话嘛，我们看题目就知道了！)一旦召唤出来后主画面便会从“海底神殿”变为玛娜菲，这就是游戏的基本画面。要说一下的是在待机画面（神殿）与基本画面下按B键可以转换为时间画面，在时间画面下不能进行任何操作，只能当手表用。在待机画面下除了可以召唤玛娜菲外只可以“查看状态”与“设置系统”，只有召唤出玛娜菲后（即进入基本画面）方可激活全



部六个选项。这里最后说一下玛娜菲的几个状态：基本画面上的玛娜菲若正面对你微笑着说明它的好感已经较高了；处于基值阶段是它只是侧着身对你打招呼；如果是呆滞茫然的眼神，那就说明它的好感度偏低，你要加油啊！（好感度是很重要的，一定要重视哦！）当好感度达到一定高度时，还会看见更多状态，有一次笔者召唤它之后，它开心地一个劲飞过来，结果“撞”在屏幕上。除此以外还有两种状态：一是摸着咕咕就的肚子，这说明是肚子饿了，需要立即喂食（想要知道喂食方法请继续往下看。众：上次那把剁肉刀呢？快找！）；二是正在睡觉，这家伙有一定的时间是在睡觉，睡觉时就跟待机画面时差不多（就是神殿变成瞌睡虫了，而且用召唤也无效），只能选择“查看状态”、“设置系统”,无法进行其它游戏，恐怕为了迫使小朋友们按时睡觉,别玩过头了（真是不讨好的设计）。在笔者的研究下终于发现只要修改一下时间便可，它的睡觉时段实在PM9：00—AM6:00(注：午夜12：00—PM12：00),只要把时间设出这个时段它就醒了。笔者还发现它在其他时段也会睡,但那样的话不用理会,可以正常进行游戏。至于如何修改时间,乖孩子别看,不乖的请自觉,不自觉的看下文。(众：找到没有？某D低声自语：那把刀早被我吃了,呵呵！风乱入：你的食物就是这个？某D：糖捏的呀！众：充满杀气地在一边偷听）。

冒险模式

这是整个游戏的重点部分，也是最复杂的部分，为了照顾那些不懂日文的玩家，笔者在此作一个详细分解（众：有完没完啊，难道刚才那些只不过是一笔带过？）。这个玩起来感觉上和大富翁差不多，只不过画面是黑白点阵的（众：这能用只不过来形容吗？）根据抛出的点数前进。至于格子嘛，有些是毫无作用的，不过代表一个场景，这里就不说了，剩下的格子主要分为以下三类：

友好度事件	同伴事件	物品探索事件	好的结果 / 坏的结果
以上6个基本事件随机抽取			
遇难事件	ranger事件		发生特殊事件
停止事件	水晶事件		发生重要事件

进入6个基本事件都有一定几率发生特殊事件，下面来逐个介绍

友好度事件（好结果）

特殊事件：例如与玛娜菲一同观海，玛娜菲异常高兴，友好度大幅度上升。（进入特殊事件后一直不断按A键推进剧情，之后该事件的结局直接发生,以下仅写出剧情和结局。）

与玛娜菲玩捉迷藏，画面中的倒三角代表玩家，三角可以在一条横线上滑动，横线上有一个白点代表玛娜菲。快速滑动滑轮使玩家向左边玛娜菲的方向移动（滑动速度越快“玩家”就移动得越快，一旦慢于某个速度后便会向右退）当玩家快接近玛娜菲时，玛娜菲会使劲逃跑，然后就会乏力而停止前进，趁此机会一举拿获吧！若玩家退至屏幕最右端或者15秒内未抓获它则判为失败。成功抓获后好感度上升，失败的话则维持原样。

友好度事件（坏结果）

特殊事件：友好度大幅度下降

在冒险中突然遇到一群大针蜂袭击，引导玛娜菲躲避毒针攻击。游戏开始后屏幕中就会不断的有毒针由上而下地落下，滑动滑轮使玛娜菲左右移动着躲避毒针。游戏共有三关，

下落速度会逐渐随关卡增快。第一关共有10根毒针，第二关和第三关都有15根毒针，在游戏中一旦接触到毒针即判为失败，最后失败的话友好度就会下降，成功则维持不变。

同伴事件（好结果）

特殊事件：得到一个蛋，像初次开机照顾玛娜菲的蛋那样照顾它，出生后便可成为伙伴。要说一下的是，这里失败的话可不像之前那样可以重来哦！（个人感觉要那么多同伴有什么用，不如再设计个将蛋作为食物的选项。众：谁知道PM保护协议会的电话吗？某D：谁跟你说PM不能吃来着，你见过动画里有PM外的动物吗？不能吃的话盆子里的肉哪里来的？）

在冒险中遇见PM的影子，尾随其后。游戏开始后屏幕上出现草丛、树木、水流、岩石四个场景然后这些场景会不定顺序，不定次数地晃动，完毕后你要按照它的次序逐个选择。其间次序出错的话则判为失败。成功后随机发现一PM，可加为伙伴，玛娜菲友好度略上升，否则的话照旧。最后要说的是伙伴最多只能有5个，超出的话只能选择一个PM离开了。努力收集，完成一个最强组合吧！

同伴事件（坏结果）

特殊事件：随机一名同伴离开，友好度略降

在冒险中遇到了火箭队白痴三人组的袭击（真是勤快啊！连宠物蛋的平台也不放过），引导玛娜菲逃离。进入游戏后屏幕分为左右两格，可用滑轮引导玛娜菲在屏幕下边左右移动。屏幕上边的左右两格会不断有火箭队的攻击，攻击有三个阶段，首先是一个黑点，然后出现大致轮廓，最后敌人到达跟前。敌人共有三种，捕捉手，饭匙蛇与沙漠奈亚。大家差不多该猜出要做什么了吧，对了，就是引导玛娜菲躲开攻击。当你所在那格受到的攻击在第一阶段时没什么大碍；到达第二阶段后就说明有危险了，得逃生到另一格；到了第三阶段还未逃脱的话便判为失败，就只能随机抽取一个同伴被抓走了，倘若没有同伴了的话玛娜菲就会被抓，闪现悲伤的离别画面后，游戏纪录便消失了，只得重新开始（体会下来同伴的作用就好比是“命”啊），友好度也会略有下降；反之则相安无事，还可以一睹火箭队的经典退场画面。

物品探索事件（好结果）

特殊事件：得到一个玩具

一同外出采集事物（平时吃的食物也就是从这里来的），来到一棵树下，去接住树上掉下来的各种果实，游戏开始后，画面与大针蜂事件差不多，不过毒针变成了许多鲜嫩可口的果实，你所要做的就是引导玛娜菲左右移动去接住果实。当然树上掉下来的可不仅只有果实哦，还有坚硬的果核，这种东西就要设法躲开了。碰到果核或漏接果实的话游戏立即宣告失败，最后统计你所接到的果实。但也不意味着不出错就可以无限地接下去，每次下来的果实可是有限定数量的。

物品探索事件（坏结果）

特殊事件：随机失去一种道具

与玛娜菲在探索中误入“危险路段”，引导玛娜菲躲开路上的障碍物。整个游戏与大针蜂袭击事件如出一辙，就是毒针变成了各种畸形的障碍物，而且只有一关。因为没什么区别，所以就不再重复说明。失败的话会有一件道具散落，也就是随机丢失一件道具。（散落了捡起来不就行了，真浪费！）

以上就是6种基本事件，还有4个特殊事件因为操作性不强(众：难道你觉得上面几个很有操作性吗？),所以就不详细介绍了，只要不断按A推进剧情就行了。因为有些牵涉游戏主线，所以一会儿把剧情简要说一下。

遇难事件

遭受到魅影军团的追捕（那家伙不是在剧场版中被海皇牙击飞了吗），要协助玛娜菲逃脱，这也可勉强算个小游戏吧，开始逃亡后，画面变成冒险时的掷骰子画面，不过事件格子全没了，全都是背景格子。每一回合结束后画面左上角会出现一个数字,代表魅影军团现在与你的距离，当这个数字为0时，逃亡就算失败了。敌人每次移动的步数也是1－6格。十个回合后若仍没有被追上的话逃脱就算成功，失败的话下场与火箭队事件相同。

Ranger事件

有两种剧情可能发生，一是得到一封密信，密信共有三种，可以在查看模式中察看，作用是激活TOMY——ranger陀螺的特殊事件，这就以后再说了，另一种剧情这是被要求协助完成任务，选择“いく”表示同意，“いくない”就拒绝了，同意的话结束后友好度上升，拒绝的话便直接结束事件，怎么选已经一目了然了吧！

停止事件

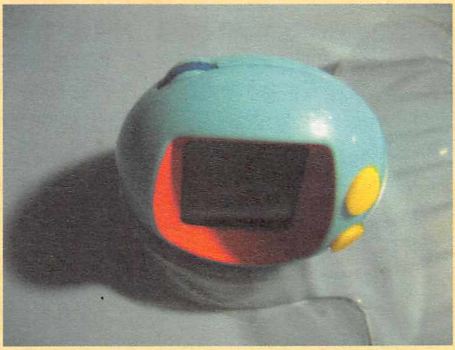
本身没有多大意义，但是在游戏中一旦经过这一格时，无论点数是否还有剩余都会在这格强行停下，并触发一些剧情。如：在旅途中遇见小刚，品尝小刚的料理。结束后友好度上升。

水晶事件

同停止时间一样，经过这一格后会强制停止，然后获得一个水晶（哪有那么好的事？），当集齐

七个便可以看到游戏的最终剧情，此时画面会自动交替，结束后本回冒险记录就会消失（就和玛娜菲被抓走时一样），但是以后在查看状态时可以欣赏本次的最终画面。到这里大家应该知道了吧，游戏的最终目标就是集齐散落的七个水晶（你问我为什么要集这个？补习剧场版去），玛娜菲被抓走便是Bad Ending，完成任务就是Good Ending了。最终事件不仅仅只有一种，会根据友好度的不同出现不同的结局，还会有各种传说中的PM登场哦！

好了，至此冒险模式就算介绍完毕了，下边来看看如何照料玛娜菲。（什么？你说还有问号没介绍，给我拖出去！）



喂养模式

在这里你可以喂玛娜菲吃东西或者和它一起玩游戏。该模式中有两个选项：

しょくじ（喂食）：进入后便会出现你所拥有的食物列表，选择喂它的食物。食物图案右边的数字表示该食物当前的剩余量，一旦食物没了就得再去冒险再弄一点来（生活真是艰苦啊！吃点东西都得冒险），当然也可以通过传输获得，后文会介绍，但是要用到两台机器。选好之后便会弹出确认给予数量的画面，可以通过滑轮来改变，但不可逾越该类食物的剩余数量（总不见得吃完来再偷些来吧！），它吃完后的动作真是可爱，可以这样不断地喂，直到出现它吃得饱饱的画面为止。其实只要喂到解除饥饿状态便可以了，这就看你是否慷慨了！

あそぶ（玩游戏）：玩游戏也就是给玛娜菲玩玩具，选择后会出现你所持有的玩具列表，按A键来选择要给它的玩具。玩具是在冒险模式的特殊事件里获得，有各种各样，比如可以使玛娜菲陶醉在音乐中的不可思议之笛。玩具与食物不同的是，给玛娜菲玩后并不会消失，下次还可以继续用，但是连续多次玩同一个玩具的话，玛娜菲会感到厌烦，然后一气之下将它弄坏（好可怕啊），这样的话可就得不偿失了。玩好后则会根据玛娜菲对它的喜爱程度来改变心情。

最后再讲一下这个模式下所涉及的要素——心情。各位玩过之后就会发现玛娜菲的表情也有喜怒哀乐，这就取决于它的心情（友好度决定的是它对玩家的态度，要有所区分）。挨饿，长期闲置都会对心情产生负面影响，只有不断地照顾它、与它玩游戏才能使它保持一颗快乐的心。

查看状态

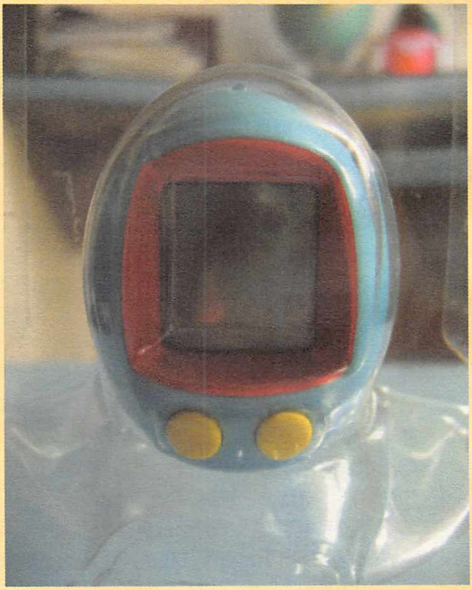
这个顾名思义，是用来察看友好度，队伍PM情况等要素的，进入之后有五个选项：

なかよしど（友好度）：进入后可以看见一个玛娜菲的头像，在其下方有一个指示条，这是表示当前友好度的，在头像上边显示了些星星（刚开始没有的），指示条每满一次便会增加一颗星，这样应该明白如何察看友好度了吧！还有玛娜菲头像的表情则代表了她当前的心情状态。

どうぐ（道具）：察看你所拥有的食物与玩具，进入后出现你的持有物列表，光标移至某物品名称上后按A键。便可察看该物品的图片与剩余数量，每类道具最多可以存放99个。

なかま（同伴）：在此可察看冒险中加入的伙伴，最多可以有5个伙伴跟随。

パスワード（密信）：察看在冒险模式的ranger事件中获得的密信，没得到的则是显示一排问号。



おもいで（纪念）：观看在冒险模式的水晶事件中留下的“结束画面”，最多存放3个，如果超出的话，就会逐渐将旧的时间取代。

通信

这里是使用顶部的红外线与其他机器通信交换的场所，首先要提醒的是想完成通信的几个条件：

1.有两台机器（众：才刚安分了一会儿，又来了）

2.两台机器距离不超过20m

3.各个方向偏角不得超出30°

4.周围光线不可过于强烈

好了，遵守这几个定理，便可划出完美的几何图形了，哦不，是完美的通信。（众：我在牧场物语中听说有一种叫做奥里哈钢的材料，用它做的刀一定吃不了，我们快去弄吧！）还有就是开始同通信后一定要保持以上4点。进入后，有两个选项：

“どうぐ”与“なかま”指的是交换项目的类别，看过前面一部分介绍的人一定已经知道了，前者是道具，后者是伙伴（汗死，这都能交换，人贩子啊！）。

系统设置

这个选项和宝贝球一样，有四个子项目，前三个和宝贝球的一样，考虑到没买第八期《口袋迷》的玩家，在这里再唠叨一下：

1、とけい　设定时间，再一次告诉健忘的玛娜菲现在的时间。（还有那些不自觉的朋友应该知道该干什么了吧！众：知道！快点搞定那把奥里哈钢制成的刀！某D：|||）

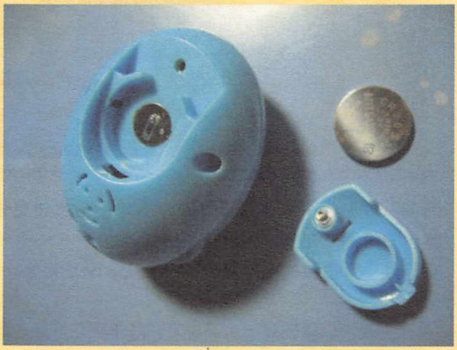
2、サウンド　是否打开按键音效（不自觉的也顺便把这个设为OFF）

3、コントラスト　设定屏幕的四级亮度（感觉像NDSL）

4、でんき　更换电池，简单的说就是关机，与自动关机相比，区别在于前者是使电源彻底关闭，取下电池30秒内是不会造成记忆丢失的；自动关机只能称为待机，玛娜菲也在不断成长，挨饿，闲置时间久了会降低友好度，电池也会有略微消耗，但开机时可以节约1秒钟绕过开机画面。可见，准备长期不玩的话还是手动关机吧！

最后再来磨叽一下换电池的事项，在画面暗淡，声音低微或不连贯，还有发声时画面暗淡，都代表电池即将用尽，为了防止在开机时断电而导致记录丢失，请尽快更换电池（总不能看着一手拉扯大的玛娜菲去“死”吧！）。换电池时先进行上述的手动关机，迅速在30秒内换下新电池（多多练习吧！很简单的哦！众：就你需要练习吧！）所使用的是一枚CR2032型钮扣电池（换下的电池可别乱扔哦！实在没法处理的可以找我，我为大家优惠回收，看在都喜欢“口袋”的份上，每处理一份仅收100RMB。某读者：完成了，刚找隔壁的铁匠打成了这把奥里哈钢刀。众：是吗！太好了！）

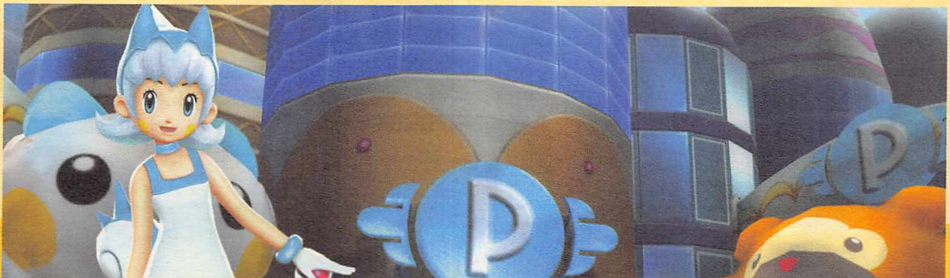
嗯，玛娜菲宠物蛋的攻略到此也总算结束了，笔者认为一定还有更多的隐藏要素存在，大家慢慢探讨吧，我先行一步了。突然周围黑压压的一片，众：休想再像上次那样玩人去楼空了，去吧！奥里哈钢飞刀兽！某D：汗！这是PM还是DM？众：少废



话，受死吧！某D：真是的！洛奇亚，飞空术！みな，いずれまた！（各位，先告辞了）

笔者在此向读者说明一下，由于单纯介绍周边比较乏味，而且多数读者都是在没有实物的情况下阅读的，所以笔者在文中添了不少EG的内容，目的在于使文章不要太乏味，所以不希望因此使大家误认为这是篇EG文章，再怎么说本文还是以介绍周边为主要目的的，当然不习惯这种写法的读者可以提出宝贵意见，笔者尽可能地调足众口。

——某D语



口袋妖怪最新剧场版特邀声优访谈录

文/Jash



后列从左往右分别是:加藤ロ–サ小姐、山本耕史先生、石坂浩二先生、中川翔子小姐
前列是：罗伯特的山本博、秋山龙次、马场裕之

今年，口袋妖怪电影迎来了它的十周年纪念。而作为周年纪念最新作的剧场版钻石&珍珠第一弹《迪亚路卡VS帕鲁基亚VS达库莱》的特邀声优访谈会于6月5日在东京艺术家工作室召开了。参加这次声优访谈会的声优有：幻影般的口袋妖怪达库莱的声优石坂浩二先生，托尼奥的声优山本耕史先生，艾丽斯的声优加藤ロ–サ小姐，真纪的声优中川翔子小姐，以及日本超人气暴笑艺人罗伯特组合（注：阿尔贝特男爵扮演者山寺宏一因工作关系未到场）。大家在汤山监督的指导下进行了精彩的现场表演，之后与监督一起畅谈了各自对口袋妖怪以及这部剧场版的感想。

Q：首先想问下诸位，决定出演今年的口袋妖怪剧场版时的心情是什么样的。

石坂浩二，本名武藤兵吉，1941年出生于东京，日本老一辈资深演员。代表作有：电影《犬神家一族》、《细雪》、《哥拉斯》、06年重拍的日本大片《日本沉没》、电视剧《水户黄门》、《白色巨塔》、《新撰组》等等 。在本次口袋妖怪剧场版中饰演幻影般的口袋妖怪达库莱。



我感到很吃惊。毕竟自己做了近50年的演员还从来没有想到能够扮演这样的一个角色呢。说到口袋妖怪，我曾经到电影院看过几次剧场版，但是确实没想到过自己会加入到其中。不过感到吃惊的同时对这个角色还是很感兴趣的，所以我很快就同意了要出演这个角色。但是当我详细询问了以后才发现,原来这是一个那么难演的角色啊！



山本耕史，1976年出生于东京，日本著名演员，曾获得日本NHK43届日剧学院奖助演男优赏在内的六项大奖。代表作有：电视剧《同一屋檐下》、《拥抱明天》、音乐剧《RENT》等，曾为动画《花样男子》、《明日的娜嘉》等担当过声优。在本次口袋妖怪剧场版中饰演科学家托尼奥。

说实话，由于没有孩子的关系，我本身对口袋妖

怪并不是很熟悉，没有能过多的接触它。然而，后来到了纽约之后我才发现口袋妖怪竟然是那么的受欢迎。于是就想，日本动画在世界上原来是这么活跃啊！能够在这样的作品中出演可是面向全世界的呢，带着这样的想法就参与到了这次的配音工作中来了。



加藤ローサ，1985年出生于鹿尔岛，日本著名演员、杂志模特，曾获得日本NHK50届日剧学院奖最佳新人赏。代表作有：电视剧《金田一少年的事件簿》、《ダンドリ。～Dance☆Drill～》、《折翼的天使们》、电影《东京铁塔》等。在本次口袋妖怪剧场版中饰演导游艾丽斯。

今年是口袋妖怪电影的十周年。正是在十年前，我还在上小学六年级。那是一个属于口袋妖怪的时代，那时我玩口袋游戏，看动画，收集口袋的卡片，可以说真的是深深的被它吸引住了。所以当我知道自己能够亲身进入到这个世界，真的是很高兴！但是由于出演的角色比较重要，台词也很多，所以还是有点紧张。



中川翔子，1985年出生于东京，秋叶原当红OTAKU美少女偶像，从事演员、声优、插画家、歌手、主持人等多方面职业，是现任口袋妖怪综艺节目《口袋妖怪星期天》的主持人之一，荣获最近举行的口袋妖怪动画十周年纪念祭典比赛“口袋王”称号。为《口袋妖怪星期天》演唱的最新主题曲——《口袋妖怪扮装星期天》是口袋迷和御宅族都不能错过的经典电波曲。在本次口袋妖怪剧场版中饰演少女真纪。

我也是从小学开始就喜欢口袋妖怪的。今年的剧场版是十周年剧场版，十年前我曾经坐在电影院里观看了口袋妖怪的第一部剧场版《超梦的逆袭》，怎么说，十年后自己能够亲自加入到口袋剧场版的制作中来。想想真的好象是在做梦一样，已经高兴的快要跳起来了！



罗伯特组合（ロバト），1978年出生于福冈县，是由山本博、秋山龙次、马场裕之三人组合成的日本著名搞笑艺人，活跃于日本各类综艺节目。是现任《口袋妖怪星期天》主持群成员。在本次口袋妖怪剧场版中山本饰训练家胜海、秋山饰训练家达依、马场饰口袋妖怪巨树龟。

秋山：

我们几个……现在都已经28岁了。十年前，当时我们在读高中三年级～嗯，那是个口袋妖怪的时代！

山本、马场：

不要胡说！（会场下面的观众笑了）

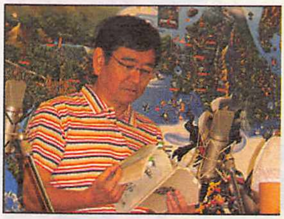
秋山：

真的很感谢监督能够让我得到这样的一份工作。真的很高兴。去年我们几个参加了韩语版口袋剧场版的配音，但是那次我们完全不知道反响如何（笑），所以这次如果有反响的话我们会非常高兴的。那么这次请支持我们在日语版中的演出吧，谢谢！

Q：那么诸位录音的情况又是怎么样的呢？

石坂浩二：

为了这个非人类角色，我花了很大的功夫去学习那种奇怪的腔调。不过还好没看到实际存在的口袋妖怪，所以没感到太大的压力~（笑）不过最让我感到吃惊的还是那三只口袋妖怪之间的大混战。是一次紧接着又一次的激战。录音的地方也有象电影中那样的不断发射出来的光束，那样的场景非常的多，就象我们今天刚录的那段一样。当然我肯定不能就那样静静的坐在椅子上录制这样的场景。录音要花好几个小时，就这样折腾了几个小时，然后当我第二天起床的时候，发现自己全身都在痛……（场下观众笑了）



←石坂先生拿着剧本的认真表情

罗伯特の山本：

看来是相当辛苦呢！

石坂浩二：

是啊，别看我现在这么老实的坐着，要知道录音的时候我可是跟着动画跳来跳去的呢！

罗伯特の山本：

阿诺，你是说自己跟达库莱同时一起跳来跳去？

石坂浩二：

是啊，就是那样。

罗伯特の山本：
但是，达库莱不是浮在半空中的吗？
石坂浩二：
噢，但是我也是浮在半空中的啊。（这个世界果然是不真实的）
罗伯特の山本：
说谎！！（观众笑）

Q：汤山监督，石坂先生录的怎么样呢？
汤山监督：
石坂先生的角色是神秘的口袋妖怪达库莱，其中的神秘气氛石坂先生表现的非常好呢。

Q：山本耕史先生，出演的托尼奥可是一个关键角色呢，你感觉又是怎么样的呢？
山本耕史：
我扮演的这个角色通常都是在阅读日记和解释东西，但是我多少还是有些小高兴，因为自己成为了电影中第一个说话的人类角色（笑）。我觉得声优本身和他要表现的角色的声音往往是不同的，以前也做过类似的工作，不过这次我尝试用更深沉的声音来诠释这个角色。总之，感觉很愉快就是了。

Q：监督，山本先生表现的怎么样？
汤山监督：
他成功的一个表现了比我期待中更酷的托尼奥。刚开始也有稍微不够细心的地方，不过后半期他确实成为了一个相当酷的人物。


↑山本耕史与加藤ロ–サ小姐的精彩现场表演

Q：听说加藤小姐这次是第一次挑战动画作品的配音工作是吗？
加藤ローサ：
嗯，是的。这是我第一次担当声优。并且它比我想象中的还要困难的多。我在上面花费了很多精力，真的很困难。虽然我出演的是一位表面上看上去很普通的在阿拉冒斯镇学习音乐的上进女孩。但是确实很有难度。
汤山监督：
如果你看了电影你会发现她是一个非常迷人的角色。而加藤小姐把这个角色的迷人之处诠释的非常好，我相信观众们一定会喜欢上她的。

Q：翔子小姐这次的出演可以说的上是梦的口袋妖怪的演出，那么感觉怎么样？
中川翔子：
这真的就跟做梦一样。我扮演的角色登场的次数比较少，所以为了让她更加显眼我有非常努力的在练习哦。给动画配音的事情我以前也做过，但是这次我可是拿出了为这个角色而活的气势哦！（笑）不过，类似"豪火猴用音速拳！"这样的一句台词，感觉就好象我的练习完全都是在白费工夫。象监督说的比如："豪火猴别睡着"要加入悲伤、惊恐、愤怒和不安的语气。这是不是也太难了！
罗伯特の山本：
特别的要求啊！
中川翔子：
嗯，的确。不过虽然难，但是我想所有人都是全身心的投入到这次的制作中来的，所以能够加入到这其中我已经感到很愉快了。


↑露出喜悦笑容的中川翔子小姐

Q：监督先生，翔子小姐的演技怎么样？
汤山监督：
你别看她现在坐在那象个公主的样子，她的角色可是很男孩子气的哦。我觉得她很好的表达出了那个角角色的那种强韧。
中川翔子：

太好了！谢谢监督了！

罗伯特の秋山：

但是在家也偷偷做练习是不行的哦！

汤山监督：

嗯，就是这样。（会场观众笑）

中川翔子：

好直接！（笑）

Q：罗伯特的几位第一次为日语版做配音感觉怎么样？

罗伯特の秋山：

日语真的是太壮丽了！（观众大笑）

罗伯特の山本：

嗯，确实。上次配音自己在说什么完全不明白。

罗伯特の马场：

嗯，这次想。终于能说日语了！但是一看脚本，咦？口袋妖怪的角色？我？！！（笑）噢，巨树龟，结果竟然又象韩语版那样，除了"DODA"，""DAI"就没有别的台词了。后来监督见我太可怜了，于是就对我说，“我给你句镇里面的人说的话的台词。”嗯，这句台词是一个隐藏角色说的话，还算是蛮长的。大家到时候就找找看好了。



↑口袋妖怪星期天主持群的现场调侃 -_-b

Q：监督对罗伯特组合的演出有何评价？

汤山监督：

因为这是他们的第一次，有点紧张，所以刚开始做的不是非常好，不过后来还是不错的。

Q：对了，山本耕史先生是第一次挑战动画声优这项工作的吗？

山本耕史：

呃，记不太清了，大概是第一次。（注：剧场版是第一次）

Q：山本先生的声音是象稳重的解说一样的声音吗？

山本耕史：

这次跟解说应该说完全不同吧，就象刚才说的那样，不过也有象"出去！"、"别过来"这样比较短的台词。这样的台词出现过好几次。大家别看这样的台词短，要真说起来还是挺困难的。我想大家都知道扮演动画角色不是什么简单的事情，但当我真正切身体验后才了解，确实很难。

Q：录音的时候真的是禁不住带着动作在录的吗？石坂先生？



↑来大家一起看看石坂先生是不是真的跟达库莱一样浮在空中= =

石坂浩二：

呃，怎么说，不安上动作是不能把细微的语气表现出来的。声优本身是不需要把这样的事情用在体力分配上的，毕竟这些动作也不会导致体力透支，只不过第二天是会有点痛了……

Q：石坂先生，这次出演的是个谜一样的角色吧，我想也许会是同伴的说。

石坂浩二：

怎么说，达库莱单是从名字来看，因为与噩梦有关所以真的很阴暗。（注：达库莱为音译，意译与噩梦有关）这样的话要是本身很开朗该怎么办呢？所以在保持平衡的基础上我会尽量努力开朗的说。（笑）因为感觉他几乎已经超越了同伴和敌人的界限了。至于具体的就要让观众自己来好好体会了，这也是这次时间与空间的故事的一大看点哦！





口袋妖怪官方周边

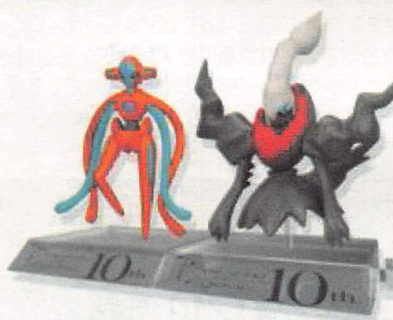
文/皮卡秋

口袋妖怪官方周边产品历来是口袋迷们津津乐道的话题,原因很简单,除了制作精美外,更重要的是它具有的权威性,有收藏的价值和意义。接上期的话题,我们再来看看最近官方又发布了哪些产品。

首先是带有台座的剧场版珍珠钻石PM模型（剧场版ポケットモンスターダイヤモンド＆パール），连续3个月制作发行，阵容非常强大！一共有30种之多，多是宠物小精灵历代剧场中的主角PM。由于包括今年在内的宠物小精灵10部剧场大多是以神兽为主角展开剧情的，从超梦、陆基亚、雪拉比到许愿星、迪奥西斯、玛纳霏面面俱到，大家可想而知该系列模型的收藏价值之高！







除了神兽,游戏中的三只主角也受到玩家的偏爱。这款草乌龟的最终进化形态的模型和以前的塑胶模型相比有较大的不同。首先是体积，比起以外只有2公分大小的普通模型，这只巨树龟只能以“巨



大”两个字来形容（当然，体积大售价也相对较高，每只的售价为1554日元）；其次便是动态，一般的塑胶模型都是不能转动的，而它的嘴巴和大腿都是能活动的，只要按下其背部的开关，它就会发出使用地震（じしん）招式时的状态，非常具有创意。Tomy公司的产品的确不同凡响。

各种各样的布偶则是女孩子的最爱。如果说男孩子大多数喜欢气势雄伟的神兽，那么女孩们却偏偏喜欢游戏中相对弱小的精灵，因为它们往往具有可爱的外形。这套毛绒布偶（ポケモンキャンバスぬいぐるみ　ムックル／チェリム／ブイゼル／フワンテ）就是很好的例子，胖胖翁、水鼬等都是游戏中到处可见的普通精灵，但却不乏可爱，圆墩墩的身体，嘟嘟的嘴巴，让人看了都忍不住想摸一下。680日元一个的售价也不贵，容易被大家所接受，可以买一套来收藏。



大家一定对珍珠钻石游戏中的红/蓝两只神兽记忆犹新吧。万代公司在6月底发行的这款神兽模型（メガブロックポケモンシリーズ　ディアルガセット）颇具特色，其造型打破了以往模型中的PM身体都是圆滑的传统方式，而将神兽塑造得有菱有角，无



论是珍珠兽还是钻石兽，都给人以一种耳目一新的震撼感觉！而且该模型还能拆开再重新进行拼装，除了收藏，也可以作为益智玩具来使用。售价是每只5250日元（折合人民币300元以上），有条件的朋友就入手吧！



另外一款布偶玩具也是采用了珍珠钻石游戏中的电松鼠和水鼬造型而制作（ポケモンぬいぐるみDP　パチリス／ブイゼル），每个的售价是1890日元。长长的尾巴便是它们共同的特色，由于是采用了质地柔软的布料制作，因此除了摆饰以外还可以作为抱枕来使用，让PM们伴随你入眠吧！



剧场相关的周边历来种类非常丰富,今年的剧场尚未上映,与其相关的周边就已经开始制作发售了,这款产品便是与今年的剧场相关的套装（ポケモンクルッパ！ディアルガ?パルキア?ダークライセット），售价1995日元。除了大家熟知的珍珠、钻石兽外,还有另外一个代表反方的主角——游戏中得不到的吸血鬼黑啸灵（ダークライ）！这只罕为人知的神兽究竟隐藏着什么秘密呢，真是令人期待！







享受完眼福后肚子就要抗议了！不要急,这里准备了口袋妖怪的食品（确切的说应该是口袋妖怪专题的人的食品）,7片装的牛奶巧克力夹心饼干（サンドイッチケース ミルクチョコパイ）,售价为900日元,其中的味道我们这里就不加评价了,因为更重要的是它的外包装——印有DP三主角和皮卡丘的三明治篮子，吃完之后也可以用来收藏哦！



以今年暑假剧场为主题的胶带盒（テープカッター ダークライ）同样选择了珍珠、钻石神兽和No.491ダークライ作为主题,在透明紫色框架的衬托下显得十分美观大方。



由于切割透明胶带的刀刃是内嵌的，使用起来既方便又安全。售价是450日元，不使用的时候也可以作为桌面的摆设吧。



类似的，这个外形象大铅笔的并非笔筒，而是装满了美味的小甜饼（おえかきできちゃう！クッキーver.3），价格是530日元，不要舍不得吃，用装饰笔来为饼干添加巧克力伴侣吧。图片上面的精灵一只只张大了嘴巴,是不是也都嘴馋了?



另外一款同样颜色、同样以剧场中的PM为主题的胶水（水のり ダークライ）售价为210日元，瓶口海绵过滤胶水的设计使得使用起来比较方便且不会不小心把胶水渗漏而造成污染。大家可能注意到除了上面提到的剧场版的3只PM外,在瓶子的下方还有一只黄绿色的巨树龟,看来它在剧场中是以最终进化形态出现的，不知其将扮演一个什么样的角色?

这个圆柱形的笔套（ペンケース キュートポケモン）是不是非常的漂亮?熟悉的皮卡丘和草乌龟、小火猴、圆企鹅手拉着手排成一行，饰以各种颜色的水泡作为背景，颜色搭配显得丰富而不会杂乱，900日元一个。现在已经不流行使用文具盒了，为你的文具换上个口袋妖怪的笔套吧！除了三主角的类型，还有一款以珍珠钻石神兽和黑啸灵为主题的，年纪稍大的玩家的要选择的话就非它莫属了！

下面这2款不同颜色的橡皮擦（消しゴム ふんすい庭园／暗\ のダークライ）同样源自剧场主角，左边浅蓝色的仍是采用剧场中正面的角色——那些可爱又善良的小型PM，巨舌头的舌头伸得如此之长，

难道是要重蹈上部剧场中小卡比兽的覆辙？右边白色的橡皮设计的图案则是上主角和黑啸灵，请注意三个主角都是最终的进化形态，而黑啸灵从



口中发出的巨大的光芒绝非一般的招式！看来这次剧场的阵容非同一般，势必将有一场激战！

这种透明的象试管的是什么东东呢？原来是口袋妖怪的铅笔笔盖（铅笔キャップセット　空のおさんぽ）。笔盖外面的贴纸也是采用半透明的塑料薄膜制成，因此光泽度十分好，再配上各种PM的“大头贴”就非常的漂亮。每套6个，一共210日元，用来装铅笔可以起到很好的保护作用，既不会折断了笔头，也不会污染到其他物品。



接下来看看一些生活用品。首先是透明的玻璃杯一组2个（グラス2个セット　空のおさんぽ），主角仍是皮卡丘和水、火、草三只精灵，不过为何头这么大——原来是怪兽气球，还有各种各样的小PM们乘坐在气球上，种类非常多，真是值得收藏！杯子表面的玻璃是采用雕花工艺制作，因此很漂亮，价格也适中，一套为680日元。



再来看看杯子和牙刷（齿ブラシセット　空のおさんぽ）的套装。同样是小精灵乘坐巨大气球的设计，不过牙刷柄的图案略有不同，都是圆形的PM的脑袋，让人不由得想起NDS口袋妖怪方块游戏来。630日元的售价并不贵，可惜牙膏并没有被一起设计为口袋妖怪的类型而配套，难道是因为担心作为消耗品的牙膏用完就要扔了的？



最后是3个一套的饭盒（3Pフードコンテナ　空のおさんぽ），售价为750日元。半透明红、绿、蓝的颜色是否就是暗示着火、草、水三个主角PM？特别适合住校用餐的朋友，在珍珠钻石游戏中选择哪只初始PM就同样选择哪种颜色的饭盒吧！



坐气球的设计还被运用在这种手提纸袋上，而且更为夸张。看来任天堂在这个设计上是屡试不爽，图中聚集在一起的PM们看上去更为活跃，1170×870毫米的尺寸可以放下不少东西，可以折叠的设计保存起来也挺方便。880日元的价格显得稍微有点贵，看来作为收藏品的意义更大些。



贴纸也是也是小朋友们最喜欢的类型，可以作为收藏和交换的对象，也可发挥自己的想象力贴在浴室、书本等上面。图中的这款贴纸（キラふちシール　空のおさんぽ）是口袋妖怪PC中心出品的，价格250日元，可谓是珍珠钻石精灵的大集合！既有常

见的主角和神兽，还有红、黄、蓝3只不常见的“圣蘑菇”呢！





大家还记得伴随珍珠/钻石发售的NDSL限定版主机吧，该限定主机的外表图由珍珠、钻石2只神兽构成，配以黑色闪光的背景，非常漂亮！不过限定版主机的价格实在是太贵了（虽然限定版官方的售价和普通主机是一样的，但因为数量少买不到，往往到了国内都是水涨船高），消费不起的话，便可以选择图中这2款替代品（着せかえハードカバ-DS Lite P／D），650日元的售价并不算贵，2款漂亮的造型完全可以作为替代品，给你的NDSL穿上“外套”后拿出去不知情的人还以为出来新种类的限定版呢！






另外一款DS的周边是图中这种DS卡收纳包（ファブリックケース DS P／D），售价是819日元，最多能放置8张的NDS游戏卡，小巧玲珑的造型加上大方典雅的封皮设计，即使作为收藏品也是相当不错




的选择，和剧场的周边类似，一共有2种类型的图案，与图案具有相同颜色的拉环可以方便地拎在手上或者是别在腰间。



没有机会乘坐ANA航班的朋友终于有机会看到原本在飞机上才能观赏的口袋妖怪动画片特别版了！6月22日发行的皮卡丘






舞步DVD（「ピカチュウのわんぱくアイランド」DVD）为口袋迷们消除了这个遗憾。没坐上ANA飞机或者是错过放映时机的朋友就可以买来观赏了。该DVD的初始限定版还特别赠送了特制的舞步标签（わんぱくステッカ-」が付いてくる！）。

另外一套珍珠钻石精灵的贴纸（カスタマイズシ-ルP／D）采用了粘性较低的背胶制作而成，因此可以很方便地贴上再撕下。一共有2种可供选择，每张的价格为380日元，上面的精灵种类非常多，幅面足足有A4纸张那么大！2种类型分别为可爱精灵型（造型可爱的小精灵，大多为常见和未进化的形态）和强大精灵型（大部分为神兽和主角精灵进化的最终形态），大家可以根据自己的爱好而选择。




想为自己的爱机选择一个合适的保护套的口袋迷们可以选择这种收纳肩包（DS Lite　ショルダーポーチ　ピカチユウたち／ダークライ&ディアルガ&パ

ルキア ），有皮卡丘和珍珠钻石兽两种类型，适用于NDSL，售价为每个1500日元。附带的棉质精灵球可以用来擦拭主机的屏幕，背带设计成可以自由伸缩型，既可以背在肩上，也可以缩短后拎着走。包里还有独立放置触摸笔的插孔，网线状的布料既轻便又通风。



这几只可爱的小精灵（ポケットモンスター ダイヤモンド＆パール パペットぬいぐるみ）们和以往看到的布偶有所不同。它们的体积比展开的手掌略大些，而身体底下是中空的，也就是说可以把手伸进去，扭动精灵的手掌、头部等作出各种各样的动作，就如同表演布袋戏一样，关键看你如何发挥你的表演才能了！



钥匙圈也是口袋迷喜爱的周边产品，金属的质地不仅富有光泽，保存起来也因为体积小而不会占据太多地方，又不容易损坏。珍珠钻石精灵的钥匙圈（ポケットモンスター ダイヤモンド＆パール ネームプレート付フィギュアキーホルダー）种类不少，不仅精灵是三维的（不像以往的平板），还附带了精灵球和刻有精灵名字的金属板作为装饰，十分值得收藏。



珍珠钻石版的包袋第二弹产品（ポケットモンスター ダイヤモンド?パール ポケモンポーチ2）也出来了，既有珍珠钻石神兽，也有三主角最终进化形态的类型，每个的售价仅200日元，用途却不少，可以用来放置各种各样的东西，如图中的文具，或者是掌机、手机等等，关键是看你的想象力，如何充分利用它们了！



图中这些五颜六色的东东其实是橡皮擦（ポケモンお弁当消しゴム），小小的橡皮擦能够做得这么精美，实在是佩服设计者的创意。尤其是椭圆形的表面是立体的那些类型，所采用的PM也是平常周边产品中不多见的种类，如蓑叶虫的三种形态，如果拥有了大概也是舍不得用掉吧。



百代出品的PM模型历来不错，图中这便是珍珠钻石系列的第3弹（ポケモンキッズ ダイヤモンド＆パール3），每只的售价为105日元。每弹一共有15只，全部是采用热门的口袋妖怪，例如图中的神兽鬼龙，做工精美，气势非凡。其实类似的模型在国内也有很多种可以买到，不过做工就差很多了，而且种类比较滞后，现在能买到宝石版的pm算不错了，当然，价格便宜是国产替代产品的唯一优势。



大名鼎鼎的Tomy公司出品的模型更大众化些，平常最容易买到的那种塑胶模型和图中的这种蔷薇超人（モンスターコレクション　ロズレイド）比较相像，294日元一个的价格其实并不便宜，要收集全那没有一定的经济实力是不行的。



回来看看口袋妖怪的代表PM——皮卡丘，虽然名为DP的精灵（ポケモン　1/1ぬいぐるみDP　ピカチュウ），实际和旧版的没什么两样。不过请注意商品名里面的1/1，也就是说它的尺寸不是缩小的，而是和真实（汗，现实世界有它就好了……）的皮卡丘一样大！赶紧查资料去，皮卡丘的身高为——40厘米！好大的布偶啊，5040日元也不算高，Tomy的产品在质量上丝毫不用担心，买一个回来放在肩头上，成为现实中的小智吧！



讲究实用主义的口袋迷们购买周边就可以选择图中的这款睡衣（Tスーツパジャマ），有100、110、120、130公分四种规格，价格为1995日元/套，同样是Tomy公司的产品。上衣和裤子上都应有口袋妖怪的图案，用珍珠钻石的精灵来装扮你的寝室吧。



皮质的皮卡丘钥匙圈（ダイカットキーホルダーピカチュウ）十分惹人注目，380日元一个，牛皮的质地模上去手感不错，上方的链条也做成了和皮卡丘一样的黄颜色，背面还能用来写上自己的名字，在出去旅游的时候可以用来系在旅行社统一发放的旅游包上，这样就不会混淆了。同类的产品还有小火猴、草乌龟和圆企鹅，大家可以根据自己的喜好选择。





这几款珍珠钻石妖怪布偶球（ポケットモンスターダイヤモンド&パール　ぬいぐるみINモンスターボール）的介绍是“带着走也方便”……如此看来“小”便是它们最大的特征了！而“球”字则体现了它们的形状，的确，你看看三只主角尤其是草乌龟，圆圆的脑袋十分夸张，一点都不像“有鼻有眼”的样子。



这款篮球架组合（ポケットモンスターダイヤモンド&パール　バスケットゴール&ボールセット）是喜欢运动的口袋迷的佳选，主题为包括两大神兽在内的珍珠钻石精灵，而文字则是用英文的“Pocket Monsters”（口袋妖怪，不知



诸位口袋迷们会写该英文单词吗，呵呵），这倒是比较少见，让人想起美国PC中心产品的风格。当然最显眼的这是篮球框上的大个精灵球，自然是用来瞄准的——相信口袋迷都会梦想用精灵球抓PM的情形，那么就行动起来，把篮球当作精灵球，对准目标扔过去吧！



夏天到了饮料自然必不可少，随着DP的发售口袋妖怪的柠檬水（ポケモンラムネ）也换上了新的包装，120日元一瓶不算便宜，不过为了收集铁板怪、电松鼠、鼻涕虫等PM也是物有所值的。



喜欢吃果冻的朋友也不用着急，口袋周边总能找到适合你的，珍珠钻石的吸吸冻（ポケモンパウチゼリー キャロット?アップル）便是你的选择，苹果味道，含30%的原果汁和7%的天然蔬菜汁使其富有营养，每只含100千卡的热量，你不曾感到图中的小幸运蛋吗？在口袋妖怪中该系列的PM都是在为精灵恢复体力呢！

万代出品的糖果食玩（ポケモンクリッピングフィギュア）也是相当不错，以前单枚装的糖果+赠品现在做成了全套的盒装，每盒一共包括11枚卡片和11片柠檬味糖果，都是独立包装的，不是一次性吃完也没有关系。卡片上的图案是珍珠钻石PM各种活动的姿态，这比起以前纯粹的图鉴又可以说是一大进步！售价为157日元。



平常见到的周边多数和生活用品有关，但毕竟大家多是从游戏来接触口袋妖怪的，要是把周边和游戏结合起来，那就是玩家的福音了！这其中除了为数不多的电子周边如图鉴机外，一些动态的玩具也是吸引人的种类，如这种珍珠钻石的口袋妖怪打靶游戏（ポケモン ターゲットマスターDP），把印有精灵头像的卡片作为靶子，控制玩具小智把精灵球打出去，看能打中哪只PM甚至是神兽。还有2个特殊的靶子上面是普通球和超级球，打中它们则奖励相应的球种。售价为1334日元，相对电子产品来说并不高。





图中售价为600日元（什么什么，限定版主机才600日元？！）……不是啦，请仔细看清楚了，这只是限定版NDSL的模型，没条件购买珍珠钻石限定版主机的可以买上这么一套NDS口袋妖怪的完美全收藏（Nintendo DS Liteパーフェクトコレクション「ポケモンバージョン2」），其中包括了主机和有史以来的DS平台上出品的6款口袋妖怪游戏：冲刺、管理员、战队、迷宫、珍珠、钻石。而且它也不仅仅是简单的模型，而是可以用来装NDS的卡带，什么种类的口袋游戏就配上什么样的盒子吧！



炎热的夏天到了，珍珠钻石的短袖T恤（半袖Tシャツ）来的真是及时，每件的价格为2625日元，

同样有100、110、120、130公分四种尺寸可选（怎么没适合笔者这种大人穿的……），T恤的背面印有三个主角（包括其不同的进化形态）或者是两大神兽的图案及其名字，前面则印有精灵球和该精灵的影子（动画片中的猜猜我是谁？）。T恤的颜色则和该精灵的属性或者身体颜色一样，例如草系的便是绿色，非常协调。











这种售价为399日元的以珍珠兽、钻石兽和吸血鬼对战为主题的信封（ディアルガVSパルキアVSダークライ　ミニメッセージカード）可以用来给好朋友写上简短的消息，三只神兽将如何在剧场中决一死战呢？在信息传输发达的今天偶尔用上亲笔写的信件，或者能带来额外的亲切感吧！





另外一种相同售价的封缄（ディアルガVSパルキアVSダークライ　モンスターボールシールパック）采用的则是圆形厚纸板的设计，由Tomy公司出品，整体的地面是一个大的精灵球，精灵则环绕在球中心周围，无论是从设计上或者是精灵的种类上都比前者要强。



图中的东东是纺锤形的小面包（ハヤシガメのコッペパン　ピーナツ），105元一个，以DP中的各种PM作为主题，配有奶油吃起来味道不错，不过要注意上面标注的保质日期，不用因为舍不得而放置太久变质了哦！



夏天到了很多人喜欢到游泳池、海边去畅游，当然要注意安全。透明蓝的口袋妖怪游泳包（ビニールトート　ポッチャマと泳ごう！），售价1200日元，它可以帮你装上各种游泳用品如泳装、防晒露等，图案上的PM全部清一色水系的（唯有皮卡丘不会游泳也坐在的蝙蝠鱼的身上），看着它们在海里畅游的样子，你是不是也跃跃欲试了呢？



另外一种塑料游泳包（ビニールトート　ポッチャマと泳ごう）则是采用带有腰带的圆形设计，售价不变，设计大体相当，中心的精灵仍为主角圆企鹅，它的方便之处就是万一是在野外游泳没有衣服柜子而又担心丢失时，可以系在腰间。当然这样感觉有点累赘，其实即便不是如此，也可以免除用手拎着去的烦恼吧。



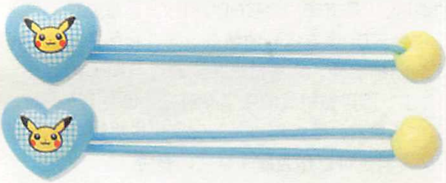
售价不菲的圆企鹅毛绒玩具（おしゃべりぬいぐるみDP　ポッチャマ）虽然要花去足足4179日元，不过它具有发声的功能，也就是说当你抱着它或者用手按压的时候，它会发出可爱的叫声！挤压不同的部位发出的声音也不同。怎么样，心动了就买一个试试看吧。



如今天天和电脑打交道的人是越来越多了，选择一款DP口袋妖怪的光电鼠标自然是不容置疑。图中的这3款珍珠钻石3主角的鼠标就非常漂亮，凸显使用者的个性。首先是外形，中间凸出的圆形球状设计使得这款光电鼠标格外显眼，其次是图案和颜色，三个属性的主角位于球体中央并做出不同的动作，而上方则加上了富有动态草、火、水三种场景，使得整体设计显得非常活泼。售价是2980日元一个，有条件的话就——三个都收藏吧！



这个周边是女孩子的专利——用来绑头发的橡皮筋（ヘアゴム2コセット ピカチュウ），400日元一对2个，用来左右绑扎2个辫子（不知道现在还有没有人留双辫子的），蓝色的心型橡胶小饰品上印刷了皮卡丘，如果给小朋友绑上，那的确是非常的可爱！



对于口袋妖怪游戏中诸多难懂的蝌蚪文，你是不是有学习日文的冲动？学日文要从基本的五十音学起，如果看到太过枯燥的话，那么下面这款714日元的DP的五十音平假名、片假名卡片（ポケットモンスター ダイヤモンド＆パール おふろシート ひらがな？カタカナいえるかな？）则可以助你一臂之力！结合你所熟悉的口袋妖怪的名字，记住基本的发音吧。



还记得世嘉出品的PICO学习机吗，下面这款珍珠钻石的益智游戏软件（ビーナ专用绘本ソフト「知育ドリル ポケットモンスター ダイヤモンド？パール もじ？かず？ちえあそび」）便是专门配合该主机发售的口袋妖怪版本，售价4179日元，适合4～6周岁的儿童使用，还可以设置难易程度和统计成绩，通过玩各种口袋妖怪的小游戏来提高儿童对事物的认知度吧。







另外一款教学的周边是这种英语学习卡片（ポケットモンスター ダイヤモンド＆パール おふろシート ABCいえるかな），售价892日元，它以珍珠钻石游戏中的各种精灵作为图案的搭配（注意是搭配，精灵种类和卡片上的英文并无关系，只是为了吸引小孩子的注意力），每张卡上设计一个基础英文单词以及该单词相应的物品的图案。尤为有趣的设计是该单词是用特殊的黑色油墨覆盖上去的，开始使用的时候看不见，要根据图案和第一个字母的提示来猜测该单词，然后刮开油墨看看是否答对。



口袋妖怪官方周边暂时向大家介绍这么多。相信大家拿到这本《口袋迷》的时候官方又发售了不少新的周边，周边不同于图鉴，全部收集齐是不可能的了，大家根据自己的喜好有针对性地选择购买吧！



大家都知道在珍珠钻石游戏通关后来到战斗塔所在的地区，2条道路均会被NPC挡住，要想通过，只有升级图鉴到全国范围NPC才会让开，也只有这样才能够得到DP图鉴以外的精灵。而升级图鉴的条件就是要“看到”所有DP的PM，要得到它们的图鉴除了自己捕捉外，大多数还是要通过与NPC的战斗才能够迅速得到，否则要等到全部抓齐了（通讯交换出外），那恐怕就真的要“等到花儿也谢了”……

下面我们给出的便是沿途NPC手上精灵的资料，对那些不喜欢一路打打杀杀的玩家来说比较有用,这样就不用担心错过手上有重要PM的NPC了。当然，这些资料也可以作为战术研究的参考。

202号公路：
男孩：椋雀（Lv5）
女孩：丸鼠（Lv3），丸鼠（Lv3）
男孩：幼狮子（Lv5）

长寿市：
学校里：
男孩：凯西（Lv6）
女孩：凯西（Lv6）
剧情：
银河团（双打）：（左边）刺尾虫（Lv9）,（右边）波音蝠（Lv9）

203号公路：
男孩：丸鼠（Lv5），波音蝠（Lv5）
男孩：夜萤虫（Lv7）
女孩：丸鼠（Lv4）,玫瑰种子（Lv4），椋雀（Lv4）
男孩：铁腕（Lv7）
女孩：椋雀（Lv5），丸鼠（Lv5）

黑金大门：
男少年：幼狮子（Lv7）
女少年：玫瑰种子（Lv5），可达鸭（Lv5）
和服男：里奥鲁（Lv33），滚动石（Lv35），椋鹰（Lv34）

黑金矿井：
工人：铁腕（Lv9）
工人：小拳石（Lv7），大岩蛇（Lv7）

黑金市GMY：
男孩：小拳石（Lv10）
男孩：小拳石（Lv8），大岩蛇（Lv8）
馆主：小拳石（Lv12），大岩蛇（Lv12），肿头兽（Lv14）

204号公路：
女孩：丸鼠（Lv7）
男孩：鲤鱼王（Lv5），椋雀（Lv5）
女孩：玫瑰种子（Lv7）
女子：玫瑰种子（Lv7），樱花种（Lv7）
捕虫者：夜萤虫（Lv7），刺尾虫（Lv7）
双胞胎女孩：电松鼠（Lv9），电松鼠（Lv9）

发电厂：
（外）银河团：卷尾猫（Lv11）
（内）银河团：甲壳茧（Lv11）
（内）银河团：刺尾虫（Lv10），卷尾猫（Lv10）
（内）银河团（红发）：波音蝠（Lv14），肥猫（Lv16）

花圃镇花园：
银河团：刺尾虫（Lv9），甲壳蛹（Lv9）
银河团：波音蝠（Lv11）

205号公路：
男少女：小火马（Lv14）
行山者：小拳石（Lv11），小拳石（Lv11），铁腕（Lv11），丸鼠（Lv11）
女士：玫瑰种子（Lv14）
男少年：小拳石（Lv14）
行山者：大岩蛇（Lv14）
女格斗家：铁腕（Lv15）
女少年：圆企鹅（Lv14）
女少年：幼狮子（Lv12），电松鼠（Lv12）
钓鱼者：角金鱼（Lv14）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv10），鲤鱼王（Lv10），鲤鱼王（Lv10），鲤鱼王（Lv10），鲤鱼王（Lv10），鲤鱼王（Lv10）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv10），鲤鱼王（Lv10），角金鱼（Lv13）

白岱森林：
女孩：电松鼠（Lv14）
捕虫者：刺尾虫（Lv9），甲壳蛹（Lv11），凤蝶（Lv13）
超能者：凯西（Lv15）
超能者：凯西（Lv15）
捕虫者：蓑叶虫（Lv12），蟋蟀（Lv12）
捕虫者：刺尾虫（Lv9），甲壳茧（Lv11），毒粉蛾（Lv13）
超能者：瑜伽猴（Lv15）
超能者：可达鸭（Lv15）

白岱市：
GMY：
女孩：樱花种（Lv15），双色玫瑰（Lv15）
女教师：玫瑰种子（Lv14），玫瑰种子（Lv13），玫瑰种子（Lv15）
女教师：若叶龟（Lv17）
女士：双色玫瑰（Lv17）
馆主：樱花种（Lv19），若叶龟（Lv19），蒙面玫瑰（Lv22）

某大楼：
银河团：波音蝠（Lv14），卷尾猫（Lv14）
银河团：刺尾虫（Lv13），甲壳茧（Lv13）
银河团：刺尾虫（Lv13），波音蝠（Lv13）
银河团：甲壳蛹（Lv15）
银河团：刺尾虫（Lv12），甲壳蛹（Lv12），波音蝠（Lv12）
研究员：勇吉拉（Lv15）
银河团（紫发）：波音蝠（Lv18），大毒鼬（Lv20）

211号公路：
忍者：波音蝠（Lv13），波音蝠（Lv14），波音蝠（Lv15）
行山者：小拳石（Lv15），大岩蛇（Lv15）
训鸟员：咕咕（Lv19）
格斗家：毒蟾蛙（Lv28），瑜伽猴（Lv27），豪力（Lv29）
训鸟员：猫头鹰（Lv31）
寻宝者：灵铜镜（Lv30）
忍者：毒牙蝎（Lv27），大嘴蝠（Lv27）

206号公路：
自行车手（男）：椋鸟（Lv17）
自行车手（女）：幼狮子（Lv17）
自行车手（男）：小火马（Lv17）
自行车手（女）：椋雀（Lv15），小火马（Lv15）
自行车手（男）：椋雀（Lv15），椋鸟（Lv15）
自行车手（男）：波音蝠（Lv17）
自行车手（女）：幼狮子（Lv15），幼狮子（Lv15）
自行车手（女）：皮卡丘（Lv17）
行山者：大岩蛇（Lv15），大岩蛇（Lv15）

207号公路：
女少年：电松鼠（Lv19）
男少女：小火马（Lv19）
行山者：小拳石（Lv16），灵铜镜（Lv18）

小孩：椋雀（Lv15），小拳石（Lv15），小火猴（Lv18）
行山者：小拳石（Lv15），小拳石（Lv16），小拳石（Lv16），波音蝠（Lv17）
女格斗家：瑜伽猴（Lv18），铁腕（Lv18）

208号公路：
行山者：小拳石（Lv17），小拳石（Lv17）
格斗家：铁腕（Lv19）
行山者：大岩蛇（Lv19）
女教师：蜜蜂巢（Lv16），双色玫瑰（Lv16）
画家：模仿小子（Lv17），胡说盆栽（Lv17）

209号公路：
女士：胡说盆栽（Lv16），玫瑰种子（Lv15），皮丘（Lv17）
双胞胎女孩：模仿小子（Lv19），胡说盆栽（Lv19）
皮卡丘：皮卡丘（Lv19）
女士：模仿小子（Lv16），玫瑰种子（Lv15），皮（Lv17）
牛仔服（女）：丸鼠（Lv14），丸鼠（Lv15），丸鼠（Lv15），丸鼠（Lv15），丸鼠（Lv16）
情侣：瑜伽猴（Lv19），铁腕（Lv19）

墓塔里：
男孩：毒臭鼬（Lv16），水蚯蝓（红）（Lv16），蟋蟀（Lv16）
鲤鱼龙衣：皮（Lv19）
父子：皮丘（Lv15），皮丘（Lv15），皮卡丘(Lv18)
女士：胡说盆栽（Lv19）
情侣：梦妖（Lv19），黑乌鸦（Lv19）
牛仔服组合：双尾水鼠（Lv19），小火马（Lv19）

未知图腾遗迹：
寻宝者：小拳石（Lv16）、小拳石（Lv17）、灵铜镜（Lv18）

210号公路：
牛仔服（男）：长尾怪（Lv18），可达鸭（Lv19），双面鹿（Lv17）
牛仔服组合：卷尾猫（Lv21），毒臭鼬（Lv21）
女士：皮（Lv16），粉红蛋（Lv18），皮皮（Lv17）
双胞胎女孩：皮卡丘（Lv21），皮皮（Lv21）
女士：皮丘（Lv18），粉红蛋（Lv17），皮卡丘（Lv19）
忍者：小拳石（Lv23），小拳石（Lv23），小拳石（Lv26）
忍者：波音蝠（Lv25），毒牙蝎（Lv25）
忍者：毒臭鼬（Lv27）
忍者：波音蝠（Lv23），波音蝠（Lv23），大嘴蝠（Lv25），毒牙蝎（Lv25）
训练师（女）：小火马（Lv27），树林龟（Lv27）
训练时组合：雷丘（Lv27），鲤鱼龙（Lv27）
训练师（男）：蓑叶蝶（Lv25），大岩蛇（Lv26），电狮子（Lv27）
忍者：毒粉蛾（Lv27）
格斗家：豪力（Lv29）
忍者：毒蟾蛙（Lv25），大嘴蝠（Lv25）
训鸟员：咕咕（Lv27），猫头鹰（Lv27）
和服男：双尾水鼠（Lv26），双面鹿（Lv26），豪力（Lv29）

210号公路餐馆：
女服务员：皮皮（Lv22）
客人（左）：吸盘小丑（Lv20），吸盘小丑（Lv20），吸盘小丑（Lv20）
客人（右）：胡说树（Lv19），胡说树（Lv19），胡说树（Lv19）

215号公路：
寻宝者：灵铜镜（Lv21），盾头兽（Lv23）
格斗家：毒蟾蛙（Lv25）
格斗家：瑜伽猴（Lv23），瑜伽猴（Lv21），铁腕（Lv22）
格斗家：毒蟾蛙（Lv21），铁腕（Lv22），瑜伽猴（Lv23）
训练员（女）：卷尾猫（Lv23），勇吉拉（Lv23）
训练员（男）：猛火猴（Lv23），鲤鱼龙（Lv23）



帐幕市：
GYM：

格斗家：豪力（Lv25），铁腕（Lv25），豪力(Lv25)
格斗家：豪力（Lv26），瑜伽猴（Lv26）
格斗家：瑜伽猴（Lv28）
格斗家：豪力（Lv25），豪力（Lv25），豪力(Lv25)
馆主：瑜伽猴（Lv27），鲁卡里欧（Lv30），豪力（Lv27）

剧情双打银河团：
毒粉蛾（Lv25），狩猎凤蝶(Lv25),毒蟾蛙(Lv25),毒臭鼬（Lv25）

仓库&大楼：
银河团：大嘴蝠（Lv37）
银河团：毒粉蛾（Lv35），灵铜镜（Lv35）
银河团：卷尾猫（Lv37）
银河团：刺尾虫（Lv32），甲壳茧（Lv34），毒粉蛾（Lv34）
银河团：毒臭鼬（Lv37）
银河团：灵铜镜（Lv36），毒臭鼬（Lv36）
研究员：勇吉拉（Lv36），勇吉拉（Lv35）
银河团：大嘴蝠（Lv36），大嘴蝠（Lv36）
银河团：大嘴蝠（Lv36），甲壳蛹（Lv34）
研究员：勇吉拉（Lv37）
银河团：毒蟾蛙（Lv35），毒臭鼬（Lv35），卷尾猫（Lv35）
银河团：毒臭鼬（Lv36），毒蟾蛙（Lv36）
银河团（浅蓝发）：黑乌鸦（Lv40），大嘴蝠(Lv40),纽拉（Lv43）
银河团（深蓝发）：勇吉拉（Lv38），灵铜镜(Lv38),毒斗蛙（Lv43）

214号公路：
超能者：鬼斯（Lv22），勇吉拉（Lv24），梦妖（Lv23）
赌徒：角金鱼（Lv23），角金鱼（Lv23），角金鱼（Lv23）
旅行者：小火马（Lv22），小火马（Lv20），小火马（Lv24）
女士：蓑衣虫（绿色）（Lv25）
超能者：鬼斯通（Lv23），勇吉拉（Lv23）
旅行者：双色玫瑰（Lv20），双色玫瑰（Lv22），双色玫瑰（Lv24）
寻宝者：盾头兽（Lv26）
寻宝者：肿头兽（Lv24），小拳石（Lv22），灵铜镜（Lv23）
旅行者：双尾水鼠（Lv24），双尾水鼠（Lv24），双尾水鼠（Lv24）

律诗湖畔：
银河团：卷尾猫（Lv25）

213号公路：
小男孩：水蜢蝓（红）（Lv19），水蜢蝓（红）（Lv20），水蜢蝓（红）（Lv21）
小女孩：海狸（Lv23）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv19），水枪鱼（Lv19），暴鲤龙（Lv22）
女士：卷尾猫（Lv22）
游泳者（女）：玛莉露（Lv31），玛莉露丽（Lv31）
水手：暴鲤龙（Lv31），铁腕（Lv31）
游泳者（男）：哥达鸭（Lv30），哥达鸭（LV32）
游泳者（女）：玛莉露（Lv32），大嘴鸥（Lv30）
游泳者（男）：暴鲤龙（Lv30），暴鲤龙（Lv29），暴鲤龙（Lv31）

野濑市：
GYM：
小男孩：双尾水鼠（Lv26）
钓鱼者：泥鳅（Lv26）
水手：海鸥（Lv26），海鸥（Lv26）
小女孩：露丽丽（Lv24），玛莉露（Lv24）
钓鱼者：角金鱼（Lv22），泥鳅（Lv23），暴鲤龙（Lv24）
水手：水蜢蝓（红）（Lv24），水蜢蝓（红）(Lv24),海鸥（Lv24）
馆主：暴鲤龙（Lv27），沼王（Lv27），双尾水鼬（Lv30）

212号公路：
老绅士：音符鸟（Lv19）
老妇人：双色玫瑰（Lv19）
男士：电狮子（Lv19）
女士：绒耳兔（Lv19）
训练员（男）：王储企鹅（Lv21），王储企鹅(Lv21)
训练员（女）：长尾怪（Lv21），玛莉露（Lv21）
研究员：勇吉拉（Lv21）
旅行者：小拳石（Lv18），小拳石（Lv17），小拳石（Lv19）
钓鱼者：泥鳅（Lv17），泥鳅（Lv18），水蜢蝓（红）（Lv20），泥鳅（Lv17）
钓鱼者：角金鱼（Lv19），泥鳅（Lv19）
钓鱼者：暴鲤龙（Lv21）
雨伞女：角金鱼（Lv19），双尾水鼠（Lv19）
训练员（男）：电狮子（Lv21），双尾水鼠（Lv21）
雨伞女：可达鸭（Lv21）

研究员：凯西（Lv19）勇吉拉（Lv19）
警察：咕咕（Lv18），铁腕（Lv18）
警察：咕咕（Lv18），铁腕（Lv18）
警察：咕咕（Lv18），瑜伽猴（Lv18）
警察：咕咕（Lv17），瑜伽猴（Lv19）

冠凤镇：
银河团：狩猎凤蝶（Lv25），毒蟾蛙（Lv27）

缘市：
GYM：
女孩：梦妖（Lv30）
男孩：鬼斯（Lv27），鬼斯通（Lv29）
少年：鬼斯（Lv27），鬼斯（Lv27），鬼斯（Lv27）
少年：气球鬼（Lv28），梦妖（Lv28）
学生（男）：鬼斯通（Lv30）
学生（女）：气球鬼（Lv28），气球鬼（Lv28）
训练员（女）：梦妖（Lv30），气球怪（Lv30）
训练员（男）：鬼斯（Lv26），鬼斯通（Lv28），耿鬼（Lv30）
馆主：气球怪（Lv32），耿鬼（Lv34），梦巫(Lv36)

218号公路：
水手：小飞鱼（Lv27），暴鲤龙（Lv31）
吉他手：电狮子（Lv31）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv26），鲤鱼王（Lv26），鲤鱼王（Lv26），鲤鱼王（Lv26），暴鲤龙（Lv31）
钓鱼者：暴鲤龙（Lv29），暴鲤龙（Lv29）

美央城：
GMY：
格斗家：大钢蛇（Lv32）
工人：大岩蛇（Lv31）
训练员（男）：毒牙蝎（Lv30），大钢蛇（Lv32）
工人：大岩蛇（Lv28），大岩蛇（Lv28），大岩蛇（Lv28）
工人：大岩蛇（Lv29），大岩蛇（Lv29）
格斗家：大岩蛇（Lv30），大钢蛇（Lv32）
训练员（女）：玛莉露丽（Lv33）
馆主：灵铜镜（Lv36），大钢蛇（Lv36），盾头龙（Lv39）

律诗湖：
银河团：卷尾猫（Lv33），毒蟾蛙（Lv33）
银河团：大嘴蝠（Lv32），毒蟾蛙（Lv36）
银河团：毒蟾蛙（Lv34），毒粉蛾（Lv31），狩猎凤蝶（Lv31）



银河团（蓝发）：勇吉拉（Lv35），灵铜镜（Lv35），毒蟾王（Lv37）

216号公路：
大衣男：双尾猴（Lv35），勇吉拉（Lv35）
大衣女：哥达鸭（Lv34），小火马（Lv35），胡说树（Lv33）
滑雪男：纽拉（Lv34）
大衣女：兔女郎（Lv37）
大衣男：吸盘小丑（Lv33），豪力（Lv34），纽拉（Lv35）
格斗家：豪力（Lv40）
滑雪男：小拳石（Lv35），隆隆石（Lv35），雪菜（Lv35）
滑雪女：双色玫瑰（Lv36），雪菜（Lv36）
滑雪女：椋鸟（Lv38）

217号公路：
大衣男：雷丘（Lv34），大嘴鸥（Lv36），砂河马（Lv38）
滑雪女：雪菜（Lv37）
忍者：波音蝠（Lv33），波音蝠（Lv34），大嘴蝠（Lv33），毒蟾蛙（Lv36）

滑雪男：雪菜（Lv34），雪菜（Lv33），雪菜（Lv35),哥达鸭（Lv34）
滑雪男：小飞鱼（Lv36），纽拉（Lv38）
滑雪女：玛莉露（Lv35），皮皮（Lv35）
忍者：毒牙蝎（Lv35），大嘴蝠（Lv35）
格斗家：毒蟾蛙（Lv36），豪力（Lv37），大岩蛇（Lv35）
大衣女：双色玫瑰（Lv37），金鱼王（Lv37）

金岬城：

GMY：

大衣男：双尾水鼬（Lv37），纽拉（Lv37）
大衣女：大嘴鸥（Lv35），哥达鸭（Lv36），大钢蛇（Lv37）
大衣男：雪菜（Lv39）
大衣女：雪菜（Lv39）
大衣男：沼王（Lv39）
大衣女：纽拉（Lv37），多脚水母（Lv37）
馆主：雪菜（Lv38），纽拉（Lv38），瑜伽王（Lv40),雪树（Lv42）

神事湖：

银河团：甲壳蛹（Lv32），大嘴蝠（Lv32），卷尾猫（Lv32）
银河团：卷尾猫（Lv32）
银河团：狩猎凤蝶（Lv31），卷尾猫（Lv33）
银河团：毒臭鼬（Lv32），卷尾猫（Lv32）
银河团（红发）：大嘴蝠（Lv37），灵铜镜（Lv37),肥猫（Lv39）

殿元山脉：

银河团：狩猎凤蝶（Lv40）
银河团：灵铜镜（Lv39）
银河团：毒粉蛾（Lv35），毒粉蛾（Lv35），大嘴蝠（Lv38）
银河团：毒臭鼬（Lv38），大嘴蝠（Lv38）
银河团：大嘴蝠（Lv40）
银河团：刺尾虫（Lv34），甲壳蛹（Lv36），狩猎凤蝶（Lv38）
银河团：毒蟾蛙（Lv35），毒蟾蛙（Lv38），毒臭鼬（Lv38）
银河团：灵铜镜（Lv38），卷尾猫（Lv38）
银河团：灵铜镜（Lv37），大嘴蝠（Lv37）
银河团：大嘴蝠（Lv37），灵铜镜（Lv37），卷尾猫（Lv37）
银河团组合：毒臭鼬（Lv38），卷尾猫（Lv38），毒粉蛾（Lv38），毒蟾蛙（Lv38）

银河团组合（紫发+红发）：灵铜镜（Lv41），大嘴蝠（Lv41），大毒鼬（Lv46），灵铜镜（Lv41），大嘴蝠（Lv42），肥猫（Lv45）
银河团（蓝发）：绅士鸦（Lv45），暴鲤龙（Lv45),叉字蝠（Lv46），玛纽拉（Lv48）



222号公路：

绅士：电狮子（Lv43）
女士：兔女郎（Lv43）
水手：小飞鱼（Lv43）
小男孩：铁炮鱼（Lv43）
水手：大黄鱼（Lv37），蛞蝓王（红）（Lv43），豪力（Lv40）
小女孩：铁炮鱼（Lv43）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv40），暴鲤龙（Lv42）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv38），双尾鱼（Lv40），铁炮鱼（Lv40），暴鲤龙（Lv42）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv39），双尾鱼（Lv42），大黄鱼（Lv41）
钓鱼者：暴鲤龙（Lv41），暴鲤龙（Lv41），铁炮鱼（Lv38）

名木市：

GYM：

学生（女）：电松鼠（Lv44）
吉他手：电狮子（Lv44）



学生（男）：吸盘小丑（Lv44）
皮卡丘：皮卡丘（Lv41），皮卡丘（Lv41），皮卡丘（Lv41），皮卡丘（Lv41）
吉他手：雷丘（Lv44）
训练员（女）：勇吉拉（Lv44），雷丘（Lv44）
吉他手：电狮子（Lv42），海狸（Lv42）
训练员（男）：大钢蛇（Lv44），瑜伽王（Lv44）
馆主：雷丘（Lv46），章鱼（Lv47），双尾猴（Lv47），蓝狮子（Lv49）

223号公路：
游泳者（女）：蝴蝶鱼（Lv43）
游泳者（女）：露丽丽（Lv41），玛莉露丽（Lv41）
游泳者（男）：小飞鱼（Lv38），铁炮鱼（Lv40），巨翅飞鱼（Lv42）
游泳者（男）：海鸥（Lv37），沼王（Lv42），大嘴鸥（Lv41）
游泳者（女）：玛莉露（Lv39），海鸥（Lv40），哥达鸭（Lv41）
游泳者（男）：多脚水母（Lv43）
游泳者（女）：海鸥（Lv41），金鱼王（Lv41）
游泳者（男）：双尾水鼠（Lv41），多脚水母(Lv41)
水手：大嘴鸥（Lv41），蛞蝓王（红）（Lv44），豪力（Lv38）
游泳者（女）：哥达鸭（Lv43）
游泳者（女）：双尾鱼（Lv41），大嘴鸥（Lv41）
游泳者（男）：暴鲤龙（Lv43）

冠军之路：
训鸟员：猫头鹰（Lv46），椋鹰（Lv48）
超能者：鬼斯（Lv43），胡地（Lv46），耿鬼(Lv46)
训练员（女）：哥达鸭（Lv46），快乐蛋（Lv48）
训练员（男）：烈焰马（Lv45），肿头龙（Lv48），捕虫草（Lv45）
训练员（女）：皮可西（Lv46），土台龟（Lv48）
和服男：椋鹰（Lv47），砂暴河马（Lv47）
训练员组合：暴鲤龙（Lv47），椋鹰（Lv47）
格斗家：怪力（Lv49）
超能者：小铃铃（Lv44），蓝风铃（Lv48）
训练员组合：瑜伽王（Lv47），暴鲤龙（Lv47）
训练员：绅士鸦（Lv49）
斗篷男：硬牙龙（Lv49）
和服男：多脚水母（Lv45），隆隆岩（Lv45），企鹅王（Lv48）
斗篷男：深洞龙（Lv46），深洞龙（Lv46），暴鲤龙（Lv49）

联盟：
1：毒粉蛾（Lv53），狩猎凤蝶（Lv53），赫拉克罗斯（Lv54），毒龙蝎（Lv57），蜂后（Lv54）
2：沼王（Lv55），地震鲇鱼（Lv55），砂暴河马（Lv59），隆隆岩（Lv56），胡说树（Lv56）
3：烈焰马（Lv58），兔女郎（Lv57），业火猴（Lv61），大钢蛇（Lv57），气球怪（Lv58）
4：吸盘小丑（Lv59），胡地（Lv60），麒麟奇（Lv59），瑜伽王（Lv60），灵铜铎（Lv63）
5：鬼盆栽（Lv61），蛞蝓王（红）（Lv60），美丽龙（Lv66），蒙面玫瑰（Lv60），鲁卡里欧（Lv63），烈牙龙（Lv66）

钢铁山：
少年（男）：电狮子（Lv31），毒臭鼬（Lv31）
少年（女）：椋鸟（Lv31），樱花苞（没开）（Lv31）
工人：大岩蛇（Lv31），隆隆石（Lv31）
工人：隆隆石（Lv33）
行山者：波音蝠（Lv28），大嘴蝠（Lv31），大岩蛇（Lv31）
行山者：隆隆石（Lv30），豪力（Lv32）
工人：大岩蛇（Lv29），大钢蛇（Lv33）
工人：小拳石（Lv27），隆隆石（Lv31），大岩蛇

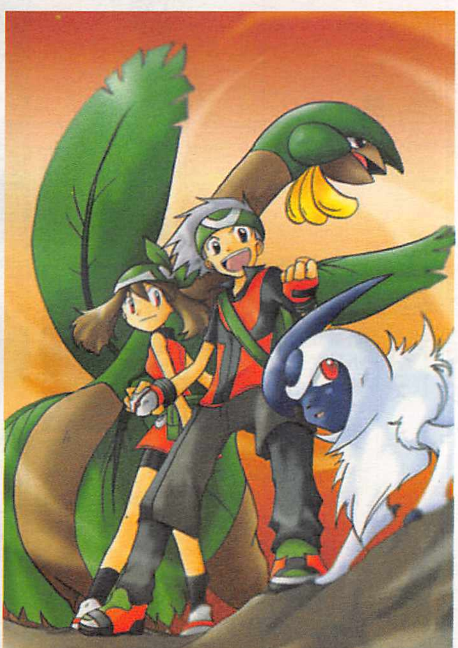
（Lv31）
格斗家：毒蟾蛙（Lv35）
格斗女：瑜伽王（Lv34）
训练员（男）：小火马（Lv34），双尾水鼬（Lv34），鬼斯通（Lv31）
训练员（女）：大嘴鸥（Lv33），胡说树（Lv33）
银河团组合：波音蝠（Lv31），波音蝠（Lv31），大嘴蝠（Lv34），卷尾猫（Lv32），毒蟾蛙（Lv32），毒臭鼬（Lv32）

迷失山洞：

男孩：丸鼠（Lv13），长尾怪（Lv15），波音蝠（Lv14）
女孩：绒耳兔（Lv17）
行山者：大岩蛇（Lv17）
行山者：小拳石（Lv15），铁腕（Lv15）
少年（女）：甲壳蛹（Lv15），狩猎凤蝶（Lv15）
少年（男）：甲壳茧（Lv15），毒粉蛾（Lv17）
少年（男）：双尾水鼠（Lv15），幼狮子（Lv15）
少年（女）：瑜伽猴（Lv17）
寻宝者：小拳石（Lv15），灵铜镜（Lv17）
行山者：鬼斯（Lv12），鬼斯（Lv13），鬼斯（Lv17）

炼钢厂：

工人：铁腕（Lv31），豪力（Lv31）



工人：大钢蛇（Lv33）
工人：烈焰马（Lv33）

219号公路：

小男孩：水蛞蝓（红）（Lv29），水蛞蝓（红）（Lv29）
小女孩：玛莉露（Lv29），玛莉露（Lv29）

220号公路：

游泳者（女）：角金鱼（Lv28），角金鱼（Lv28），角金鱼（Lv28），角金鱼（Lv28）
游泳者（女）：铁炮鱼（Lv29），可达鸭（Lv29）
游泳者（男）：小飞鱼（Lv26），铁炮鱼（Lv29），大眼水母（Lv29）
游泳者（男）：大嘴鸥（Lv29），地震鲇鱼（Lv28）
游泳者（女）：双尾水鼠（Lv31）
游泳者（男）：暴鲤龙（Lv31）
游泳者（女）：双尾水鼠（Lv28），鲤鱼王（Lv28），瑜伽王（Lv28）

221号公路：

游泳者（男）：水蛞蝓（红）（Lv30），蛞蝓王(红)（Lv32）
游泳者（女）：哥达鸭（Lv33）
钓鱼者：鲤鱼王（Lv28），双尾鱼（Lv30），暴鲤龙（Lv32）
旅行者：砂河马（Lv28），砂河马（Lv28），砂河马（Lv34）
训练员（男）：椋鸟（Lv33），麒麟奇（Lv33）
训练员（女）：樱花苞（没开）（Lv30），玛莉露（Lv32），兔女郎（Lv34）

注：对手里有刚比兽和卡比兽，剧情发展会得到这两个图鉴；以上仅仅没有未知图腾和神兽，未知图腾在花蕊镇东方的未知图腾遗迹里有；3圣菇在3个湖畔；封面神兽在殿元山脉；另一只神兽需要通关后到冠凤镇村长家里与给予主角秘传机03的那位NPC谈话就可以获得图鉴；玛娜菲不作要求。



口袋妖怪人名研究（关东篇）

文/乐言

小智



日文名　サトシ

小智的名字由来大家都知道吧,サトシ取自神奇宝贝之父「田尻智」的"智"字。



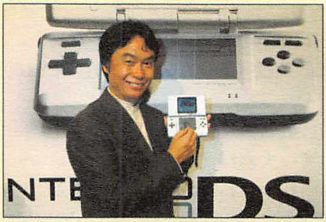
英文名　Ash Ketchum

Ash来源于小智日文名的假名形式Satoshi,把stoi这四个字母去掉,留下的就是Ash啦。而Ketchum,来源于美版神奇宝贝的口号【Gotta Catch 'em All!】,相当于"我得到神奇宝贝了！"。把Catch 'em(Catch them)连起来读,发音就是Ketchum啦。

小茂



日文名　シゲル



英文名　Gary

Gary有"先锋"的意思，是Gerald的简称，而Gerald意为"勇敢的战士"。

小霞



日文名　カスミ

カスミ写成汉字就是「霞」。我们都知道，小霞的三位姐姐的名字就是三种植物，那么小霞呢？当然也是来源于一种植物啦。这种植物名为【霞草；カスミソウ】，也叫"丝石竹、满天星、缕丝花"，花语是"纯洁的心"，怎么样，很适合小霞吧。



英文名　Misty

而小霞的英文名，就是从"霞"字翻译过来的。【mist；雾】，"霞"在日语中的意思就是"雾"。

小刚



日文名　タケシ

タケシ可以写成「刚、武、猛」，都与小刚的形象很相称呢。同时タケ也可以写成「岳」，而小刚就是使用岩石系神奇宝贝的训练家吧。

英文名　Brock

英文名中就有【rock；岩石】，不用多说了吧。

武藏 小次郎



日文名　ムサシ、コジロウ

武藏和小次郎的名字来源于日本幕府时期两位有名的剑术家「 m本武 」「佐々木小次郎」。他们在严流岛决斗后,宫本武藏打赢了佐佐木小次郎而成名。



宫本武藏



佐佐木小次郎

英文名　Jessie、James

而他们的英文名来源于【Jesse James】。这是一位在美国尽人皆知的传奇人物，他和弟弟Frank James是美国西部妇孺皆知的西部大盗。



亚马多 小三郎



日文名　ヤマト、コサブロウ

亚马多的日文写成汉字就是「大和」,日本在二战时期建造两艘超级战列舰,就是“大和”号和“武藏”号。亚玛多的名字来源于此。那么小三郎呢？日本人喜欢叫二儿子“次郎”,叫三儿子“三郎”,所以小三郎的名字也就是来源于此啦。



战舰武藏



战舰大和

英文名　Cassidy、Butch

这两位的名字也来源于美国西部的一位传奇大盗【Butch Cassidy】。



阪木



日文名　サカキ

汉字可以写成「木神、阪木」,「木神」意为杨桐,日本人把杨桐称之为神木,常用杨桐作祭神品,几乎家家户户把杨桐枝条捆扎成束插放在庭堂上方供神。看右边杨桐的图片，是不是和阪木老大掌管的常磐道馆的大地徽章很像啊。





英文名　Giovanni

Giovanni是John的意大利语的写法,意为“上帝仁慈的赐恩”。而词头Gio,是希腊语Geo的押韵写法，意为“大地”。

火箭队		
日文名	ロケット	团 发音与【ロケット弹；火箭弹】相同。ポケット【Pocket】的「P」加一笔，就变成ロケット【Rocket】啦。
英文名		Team Rocket

大木博士		
日文名	オキド	オ キド写成汉字就是「大木户」，所以大木博士的名字由此而来啦。或者是来源于オキッド【orchid；兰花】，不过总感觉与大木博士不相符啊…… 
英文名	Professor Oak	Oak，意为橡树，象征着高大、勇敢、胜利的树木。可见英文名是对日文「大木」的重新诠释。或者是，Oak派生于日文名的读音：Okido。 

马志士		
日文名	マチス	音译自法国艺术家·野兽派画家先锋Henri Matisse（马蒂斯·亨利）的Matisse。或者来源于クレマチス【Clematis；铁线莲】,看右边的图片,和马志士掌管的枯叶道馆的橘色徽章很像吧。  
英文名	Lt. Surge	Lt.即为【lieutenant；陆军少尉】。而Surge，电学中意为“电流急冲,电涌”。

艾莉嘉		
日文名	エリカ	来源于【Erica；石楠】。看看石楠的图片，和艾莉嘉掌管的彩虹道馆的彩虹徽章也很像吧。  
英文名	Erika	日文名字的音译。

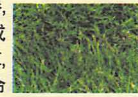
阿桔		
日文名	キョウ	キョウ写成汉字就是「杏」。看看杏的图片，和阿桔掌管的浅红道馆的粉红徽章很相似吧。  
英文名	Koga	来源于「甲贺」（Koga），甲贺是日本古时的一个有名的忍者流派。而阿桔的造型，就是一个十足的忍者吧。

娜姿		
日文名	ナツメ	ナツメ写成汉字就是「枣」，也就是中文中的“枣”啦。 

英文名	Sabrina	Sabrina在拉丁语里意为“边界来的女子”，比喻性感的女郎。看娜姿的身材，的确挺棒的吧。

夏伯	
日文名 カツラ	カツラ写成汉字就是「桂」,桂树；或者是「 」,假发,暗示着夏伯是个秃头吧。
英文名 Blaine	派生于【blaze，火焰】。

卡娜	
日文名 カンナ	カン写成汉字就是「寒」，而卡娜正是使用冰系神奇宝贝的训练家。カンナ即【canna；美人蕉】。
英文名 Lorelei	Lorelei（罗蕾莱）是德国传说中莱茵河女妖，据说她们常坐在Lorelei礁石上,故得此名。以美貌及歌声诱惑水手使其船触礁。

希巴	
日文名 シバ	シバ来源于「しばく（シバク）」,意为“揍，打”。シバ也可以写成汉字「芝」,意为结缕草，一种具有坚韧顽强生命力的植物。
英文名 Bruno	派生于【brawn；强壮的肌肉，腕力】,【bruiser；拳击家】，【brunt；冲击，冲势】。

菊子	
日文名 キクコ	キク写成汉字就是「菊」。在西方，菊代表死亡。
英文名 Agatha	派生于【aghast；惊骇的】,【ghost；幽灵】,【hag；巫婆】

渡	
日文名 ワタル	ワタ写成汉字为「绵」，棉花。
英文名 Lance	来源于【Lancelot；兰斯洛特】，亚瑟王圆桌武士中的第一位勇士。

NDS珍珠钻石模拟初探

文/Elite

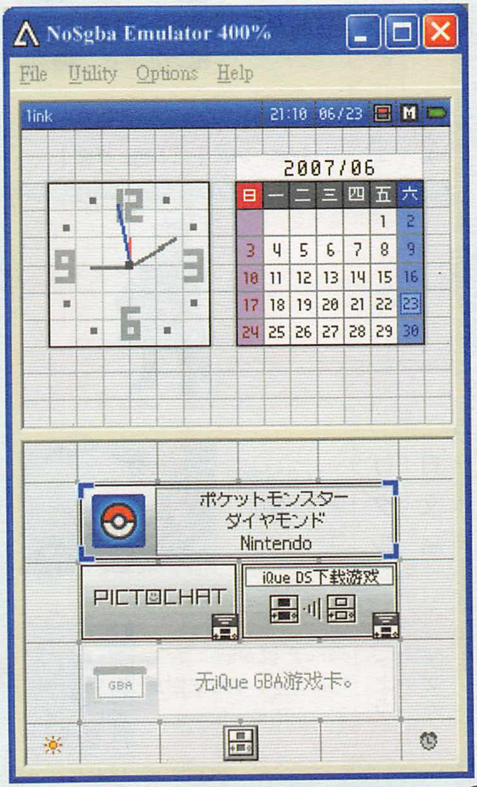
广大的口袋迷都知道，口袋怪兽GBA时代已过去，而取而代之的是新的NDS时代。以前GBA的日子里，没条件购买掌机的玩家能在电脑下载GBA模拟器玩，而NDS在2004年推出后，却没多少个成功的模拟器形成。直到今年2月，No$GBA终于开发了一个较完美的NDS模拟器，虽然不能与掌机媲美，但是回看以前的模拟器，No$GBA已有了很大的突破。

如今能运行多个NDS游戏的模拟器有No$GBA和DeSmuME，这里逐一介绍给大家。

No$GBA

No$GBA算是元老级的模拟器了，除了我们常用的VisualBoy Advance外，No$GB也是数一数二的GB/GBC模拟器。NDS推出后，网络上就出现了不少NDS模拟器，但可惜能完全运行游戏的很少，有些甚至中途退出了模拟器的开发；但No$GBA却像在默默耕耘，于是有一天，No$GBA宣布说可以运行NDS游戏了！感动啊……现在就样我们看看No$GBA的设置吧。

No$GBA界面：



由于No$GBA的模拟器仍有改进空间，所以请不时留意并下载最新的版本。

No$GBA在PMGBA论坛的下载地址：http://www.pmgba.com/dispbbs.asp?boardID=75&ID=278531&page=1

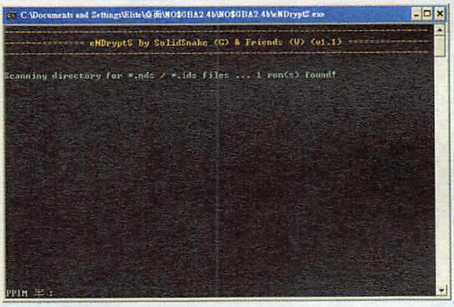
基本设置

1.到游戏网站下载口袋妖怪（或者其他支持的NDS游戏）NDS ROM，并进行解压。

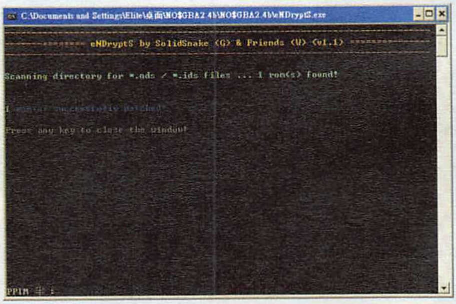
2.下载上述地址提供的NDS模拟器，同样地亦解压。

3.解压后把扩充名为 .nds 的文件放到有"NO$GBA.EXE"的文件夹内。

4.开启"eNDryptS.exe"如图二所示。



5.直到画面出现press any key to close the window 的字样，即可以关闭程序。



6.之后就可以开启"NO$GBA.EXE"。

7.进入程序后要求开启rom，这里只要选取相应的

rom文件就可以了。

进阶设置

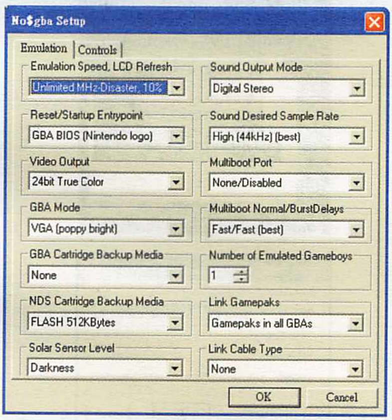
开启rom后，即进入No$GBA的接口，接口最上的当然是功能菜单，而下方分成两部分，这就是模拟NDS掌机中的两个画面。下方画面可以用鼠标点击来模拟在掌机上的笔触功能。

现在就让我们了解一下模拟器的设置。首先是模拟设置，这是设定模拟效果的。

1.如下图所示，点击 "Emulation Setup"



2.以下视窗跳出。图五中的设置为最佳设置。



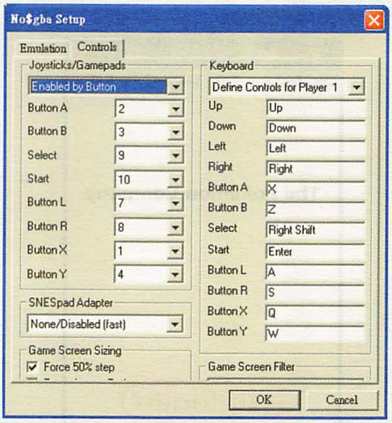
在 "Emulation Speed, LCD Refresh" 处，是选取模拟是的运行速度，一般而言以上的设定运行速度是较快的。若选取其他，运行速度可能会较慢，甚至当机。

在 "Sound Output Mode"，是选择声音运行方式，有立体声、单声道和无声。运行游戏较慢的朋友可以尝试在此调选适当的方式，以提高运行速度。要注意的是，选取无声后，当打败怪兽时，游戏会停滞不前，请放心，这不是当机；解决方法是在"Sound Output Mode"中调选立体或单声，就可以继续运行。

在"Video Output"，可选择画面的色调，24bit True Color是最佳的设置，与真实的掌机无异，而8bit Monochrome是灰阶色调。

"Number of Emulated Gameboy" 可选择运行时同时运行多少个rom，这里似乎和联机有关，但固中目的尚待解决。

3.之后是操纵配置，如下图所示开启"Control Setup"



"Keyboard" 处是设置键盘的操 ，选取下方Up的框架，然后在键盘输入想要的键就可以了，其馀操作一样。完成后按"OK"。

4.如图七所示，选取"Save Option"，那么下次再开启模拟器时就不用再重新设置。



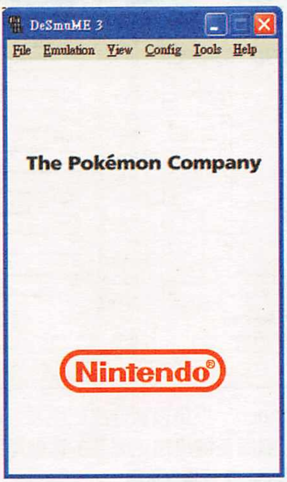
以后就可以快快乐乐地用电脑玩NDS了，就这么简单。

DeSmuME

DeSmuME在NDS模拟器的开发方面一直都很积极。DeSmuME的功能比No$GBA较强大，可是运行速度比No$GBA的慢，而且目前暂不能运行珍珠钻石版本。但我们相信接下来的版本应该会支持DP这一大作，因此在这里也顺便作介绍。

DeSmuME的官方网站：http://desmume.org/

DeSmuME界面：

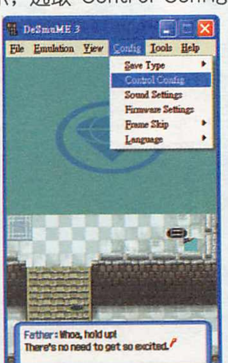


和No$GBA一样，可以以鼠标来点击下方画面，模拟在掌机上的笔触功能。

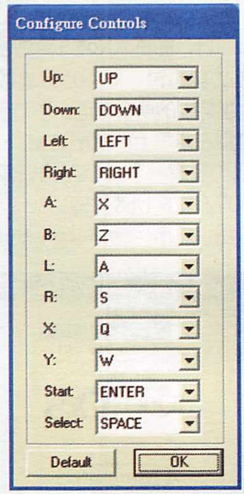
基本设置

DeSmuME不像No$GBA，不用把rom和模拟器放在一起才能运行。使用模拟器开启电脑上任意位置的rom。

1.如下图所示，选取"Control Config"

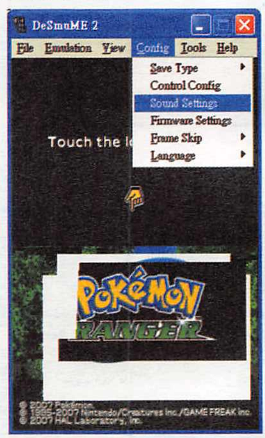


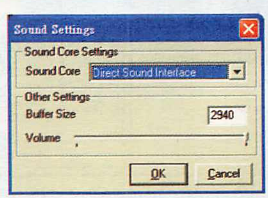
进入以下接口



如No$GBA一样，只要在需要修改的框架里，输入需要的键就可以了。

2.如下图所示，选取"Sound Settings"。





上方"Sound Core" 可以选择声音运行时的效果，以上设置为最佳。

下方 "Buffer Size" 是缓冲声音大小，2940是预设的数值，数值越小效果越差，当数值到1时，就会完全没有声音

"Volume" 是声音的大小

DeSmuME自动存储设置，下次运行时毋须再设置。

注意事项

电脑的硬件配置对NDS模拟器运行效果是很重要的，直接影响模拟器的运行速度。因此机子旧一点的，运行时对3D接口可能会极慢。

测试证实运行rom时对CPU的要求是很高的，因此玩家需要注意。根据笔者的经验，笔者电脑使用的CPU是Pentium D，运行游戏时CPU使用率上100%，运行2D接口时，速度就100-500%不等，换言之是飞快的很，而运行3D接口时速度在45-200%不等。笔者电脑运行ROM时，机子基本可以用来煎蛋，所以使用Pentium D的朋友请注意一下散热，不妨在机上安装多个风扇，再在机房放一把风扇，这样对电脑维持温度有一定作用，至少可以使电脑温度递升的慢。

模拟感想

No$GBA运行2D接口时速度非常快，而运行3D接口时有一点卡，卡的程度视乎不同计算机而定。不过相比DeSmuME，No$GBA是很成功的，至少No$GBA卡的程度比DeSmuME少很多，且2D接口运行时亦比DeSmuME快很多，是个不错的模拟器。而DeSmuME和No$GBA也有同样的不足之处，就是图层撷取不完善，大家可以相比一下No$GBA在钻石版浏览怪兽状况时的画面：



↑ No$GBA运行的画面



↑ 正常画面

No$GBA和DeSmuME运行Pokemon Ranger时，同样出现这个情况，后者情况较严重。



↑ No$GBA运行时的画面



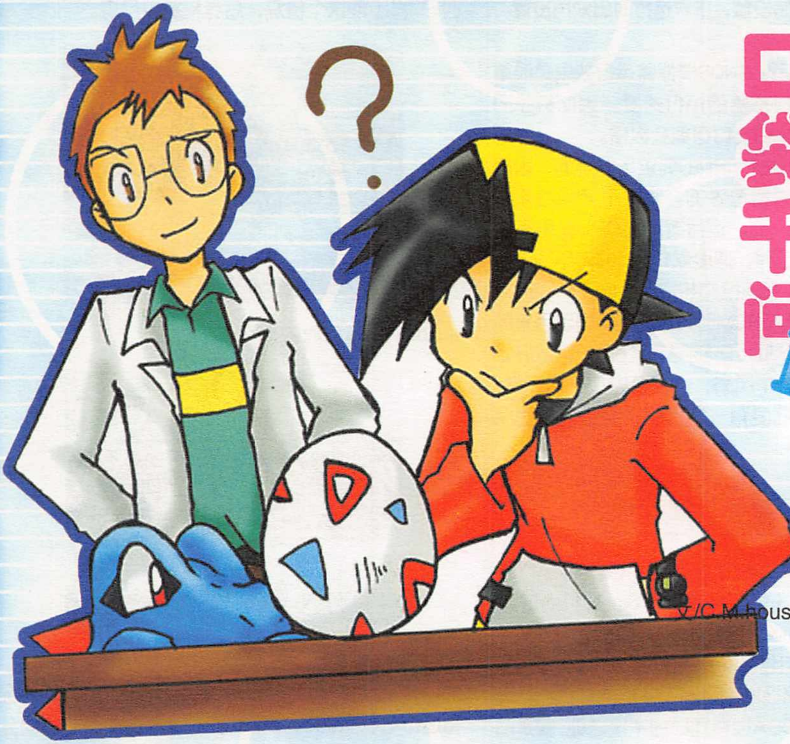
↑ DeSmuME运行时的画面

以上两图显示，No$GBA运行Ranger时的情况和运行钻石版的情况差不多，只能撷取图层的部分内容。而DeSmuME运行Ranger时更完全撷取不到人物和卡比兽的图层。

No$GBA运行口袋怪兽游戏时的情况：

使用No$GBA运行珍珠钻石版本，对于2D画面，例如房间内或浏览图鉴时运行速度很快；对于3D对象多的画面时，运行速度减慢，例如一开始在神事湖时，因为3D对象多，加上正在剧情当中，所以运行速度更加慢；另一个慢的场景是第二个场馆，场馆内树木多，运行速度亦减慢。不过当主角得到跑步鞋或单车时，就会渐渐消去慢的感觉。当然运行速度的是否流畅还是需要配合适当的硬件，尤其是中央处理器CPU。

当笔者第一次接触No$GBA 的NDS模拟器时，卡的程度实在令人不想玩，不过没想到才几个月，情况改善了很多。笔者在很早就听说过DeSmuME这个模拟器，DeSmuME的开发者一直对模拟器的开发很积极是值得敬佩的。DeSmuME虽然功能多，但一直都不能运行NDS rom，直到不久之前再下载一个最新的版本，这个模拟器已改进了不少，至少能运行Pokemon Ranger了，唯运行速度慢，很难和No$GBA相比了。个人认为No$GBA是现在最成功的模拟器。就让我们继续期待更完善的NDS模拟器吧！



口袋千问DP篇4

文/C.M.housja、塞尼亚斯

珍珠钻石篇

—— 草依布是不是由依布使用草之石进化而成吗，那冰依布呢？有没有冰之石？

不是的，依布的两个新进化是在某个特定地点升级进化的，具体地点为白岱森林（ハクタイのもり）里一块绿色的特别石头，依布在这附近升一级就会进化成草依布；在217号公路北边的草丛中有块与白岱森林一样的蓝白色的特殊石头，依布在这块石头附近升一级就进化成冰依布。





—— 为什么秘传机05不是闪光术？遇到黑暗的山洞怎么办？

珍珠钻石里秘传机05改成了清雾（きりばらい），而原来的闪光术（フラッシュ）变成了招数机器70，在黑金大门（クロガネゲ　ト）B1F里可以找到，效果仍然是照亮黑暗的山洞。



—— 在地下世界里挖到的碎片应该到哪里换进化石？

珍珠钻石里碎片不再是换进化石了，改成换招数机器，而且不是一块碎片换一个招数机器，要10块同样的碎片才能换得一个招数机器。交换的位置在濑野市（ノモセシティ）西边的212号公路中天气研究所里那位女NPC。各种碎片对应的招数机器为：绿碎片（みどりのかけら）交换招数机器07冰雹（あられ），红碎片（あかいかけら）交换招数机器11放晴（にほんばれ），蓝碎片（あおいかけら）交

换招数机器18祈雨（あまごい），黄碎片（きいろいかけら）交换招数机器37沙尘暴（すなあらし）。



—— 为什么道馆的徽章放就了会变黑？

这是任天堂向细节出发的表现，徽章闲置久了就会变灰以至看不到图案，只要用触笔在查看界面反复划动，徽章就会逐渐恢复光泽。



—— 在树果名人那里买得的化肥有什么效果？



化肥一共有4种，都是200元。每种化肥的效果不同，具体为：

すくすくこやし：缩短果子生长周期，使果子提前成熟

じめじめこやし：延长果子成长周期，使果子晚期成熟

ながながこやし：延长果子成熟时间，使果子成熟后消失时间拖后

ねばねばこやし：使果子枯萎后能够长出更多的果子

—— 冰镇遗迹里的神柱王为什么不能战斗？

要对冰镇（キッサキシティ）北边的遗迹里的神柱王战斗捕捉，队伍里必须要有岩、冰、钢这三神柱，可以用联动方法从宝石版里传过去DP，如用wi-fi、GTS交换，也可以用修改器直接改岩、冰、钢这三神柱出来。





—— 捉齐26只未知图腾后有什么事发生？

捉齐26只未知图腾后，在214号公路的洞穴里会开出一个新的洞，里面就是最后两只未知图腾的捕捉处，还有到了总是看到而又去不到的某位置。另外214号公路的洞穴的开发随着你捕捉的未知图腾的种类的多少而深入，当有10种不同的未知图腾的时候，洞穴会第一次深入一些，这时里面可以遇到砂河马。当26种捉齐后，洞穴就会开启到能捉！、？这两只未知图腾的地方。



—— 尖锐之爪在哪，是不是野生纽拉带着那个，为什么装备了不进化？

尖锐之爪（するどいツメ）在冠军之路、224号公路可以捡到，野生纽拉装备的是镰钩爪（ねばりのかぎづめ），纽拉进化要装备尖锐之爪且在晚上升级。



—— 手表大叔在哪?

在长寿市（コトブキシティ）和218号公路的过道旁的建筑物，有四面红旗飘着的那建筑物，从右方门口进去柜台旁的NPC就是手表大叔。



—— 在地下世界购买家具时玉的点数不够怎么办?

这要用到玉的合成功能，即把低价的玉合成为高价的玉，只要选取该玉并按A键将玉放置在地面，放入两块或者数块玉后会自动合成,合成的规律为：较大的数字+较小的数字÷5（舍去小数点后位数）+1，先放置大的或者小的都没有关系。不同种类的玉没有办法在同一时间放入同一个地点。

—— 炼钢厂在哪里? 怎样去?



花圃镇（ソノオタウン）右边从小河冲浪上去可以到达，而且就在花圃镇的后花园的后方，所在地比较隐秘，而且没有主线剧情，得到冲浪后不经过这条小河再冲浪过去基本不会发现这个地方，所以很容易忽视。

—— 通关前能不能完成150个图鉴，通关后立刻升级图鉴?

在DP的151个图鉴里，如果单人游戏不考虑联机通信的话，通关前最多只能完成150个，没有的那个是另外一只封面神兽，如果有能力可以联机通信交换得另外一只封面神兽就可以在通关前获得全图鉴！



—— DP忘记老头在哪?

在美央城（ミオシティ）里，商店（SHOP）上方的屋里的那位NPC就是忘记老头，谈话后选择好PM和技能就可以忘记。



—— 请问告诉pm位置的妹妹在哪，怎么知道她说的PM?



在マサゴタウン（真砂镇）里，中部那间大民房里，有位在电视机前方的小MM，她就是副主角的妹妹，与她谈话就可以获得PM大量出现的地点。在谈话中，第一句话只是开场白，没有信息，第二句话才是重点：第一行开头就是地点，如果写着XXX号公路很容易看到，如果写的是炼钢厂等地点就要自己对照列表了；第二行

开头就是出现的PM。知道地点和出现的PM后赶快去捕捉吧！

—— 鬼盆栽怎么才能遇到？图鉴里没有显示。

首先至少要找到附近除你以外的另外一个玩家，否则不能遇见鬼盆栽。当你达到这个条件时，请按以下步骤操作：先把かなめいし（回音石，地下世界挖掘得到、208号公路NPC处得到、主角家水塘边树丛隐藏）放到109号公路的枯井里。然后使用たんけんセット（冒险套装）进入地下世界，与另一位玩家进行地下世界联机。找到另一位玩家并与他谈话，然后回到地面，再进入地下世界、谈话…… 如此32次。当“てあった ひとにんずう”（遇到人数）那里得到32人以上就可以在109号公路的枯井处遇到鬼盆栽。



—— 我想重新开始游戏，但新开始的游戏始终不能记录，怎么办？

重开游戏，见到有“PUSH START BUTTON”的画面（下屏是封面神兽）时同时按住：上键（方向键）、B键、SELECT键。之后就会进入蓝色的删档画面，两次选择“はい（是）”后系统就会自动删档，删档需要时间，请耐心等待。



—— 我看见有些树可要摇动，请问是用什么技能？

摇树这个技能是金银版里独有的。DP里摇树用的是“あまいミツ（蜂蜜）”这个道具。蜂蜜在ソノオタウン（花圃镇）后花园的光头NPC有售，把蜂蜜涂到黄色的树上，等6～8小时树就会摇动，调查就会遇到PM。注意涂几个蜂蜜的效果与一个一样；当树摇动后S/L大法只能刷PM的级数、性别、个体和性格，不能刷PM的种类。要得到刚比兽也就只有涂蜂蜜这个方法，所以努力涂蜂蜜吧。



—— 在地下世界挖到的进化石、心之鳞片、化石怎么带到地面？

在地下世界挖到的道具先会放在地下世界专用的背包里，要带到地面先要转移到主角的背包里。具体操作是按X键打开菜单栏，选择“たから”这项（第四项），选择道具后按A键选择“バッグに しまう”这项（第一项），道具就转移到主角的背包里，在地面可以使用了。



—— 请问迷尼龙在哪里钓到？图鉴显示的位置怎么也去不到。

迷尼龙在殿元山脉内有瀑布的水域里钓到（去找封面神兽时候不是曾经经过一条瀑布吗？），中级高级钓竿都能钓到，而且遇见率很高，还有几率会钓到哈克龙。注意在207、208号公路的洞口进入才能到达有瀑布的水域，在211号公路的洞口进入只

能到达到大黄鱼的水域。



—— 图鉴只剩下No.65、No.114、No.115和另一只神兽，请问怎么获得它们的图鉴?

No.65是气球鬼，解决たにまのはつでんしょ（风力发电厂）的事件后每逢星期五在发电厂门口会有一只气球鬼。No.114是未知图腾，位置在ズイタウン（花蕊镇）东边的遗迹里。No.115是里欧鲁，在こうてつじま（钢铁山）和一位NPC组队战斗，解决钢铁山的银河团后组队的NPC会给你里欧鲁的蛋，孵化后得到里欧鲁，或者到クロガネゲ ト（黑金大门）的深处有NPC使用它来战斗，对战后可以获得图鉴。另外一只神兽在另一个版本里，虽然不能遇到，但可以不联机通信获得图鉴，具体为：在カンナギタウン（冠凤镇镇）北方的民居内，那位给你秘传机03（冲浪）的NPC可以给你看到另一只神兽的样子，这样就有图鉴了。



—— DP里新增了加TG技能威力的专爱眼镜，请问在哪里可以获得?

カンナギタウン（冠凤镇）西北方的商店里有一位带墨镜的NPC，谈话后可以获得某个眼镜道具，时间不同，眼镜道具也不相同，具体为：

こだわりメガネ（专爱眼镜） 早上 04：00～09：59
くろいメガネ（黑色眼镜） 白天 10：00～19：59
ものしりメガネ（智慧眼镜） 夜晚 20：00～03：59

注意这个眼镜道具只能获得一个，获得一个以后这NPC不会再赠送，所以要什么眼镜要想清楚。



—— No.349大黄鱼图鉴显示的地方为什么我总是去不到?

从图鉴看到No.349大黄鱼的位置在地图中间那段，其实就是殿元山脉里，从211号公路进入殿元山脉，向北走，推石后可以去到有雾的一层，这层有个湖，大黄鱼就是在这个湖里钓。与宝石版一样，大黄鱼始终是难钓的，在这整个湖里，只有6个格子（就是钓点）可以钓到，比宝石版更BT的是这6个钓点每24小时变一次。总之钓大黄鱼需要耐心+RP。



—— 我练努力时忘记自己记了多少，游戏里能不能查看到努力值?



和个体值一样，努力值也是游戏的隐藏数据，直接查看不到，也没有NPC告知你精确值。不过与宝石版一样，DP同样设置了努力缎带，具体位置在ナギサシ

ティ（名木市）商店（SHOP）上方的白色建筑物（其实是市集），里面左方下面那位NPC，谈话时队伍首位的PM努力值已经满了（510）就会给该PM一个努力缎带。

—— DP里应该怎样开启秘密基地？神秘力量这技巧使用不了。

本作里秘密基地设计在地下世界,要开启秘密基地首先要找到地下世界里的“大叔”,用宝玉交换“钻头”(后辍有“ドリル”都是钻头),然后找个地方,面对着墙壁,按X键开启菜单栏，选“トラッフ”（第一项）,找到“XXXドリル”后按A键,就可以开启秘密基地。快进去里面布置一下吧。



—— 请问在哪里可以回忆忘记了的技能？

在ノモセシティ（野濑市）里，在海边的屋子，窗口前有个NPC是胖子的那间，里面那位NPC可以回忆技能，与宝石版一样，回忆一招技能要一个心之鳞片。



—— DP里主角的三招绝招在哪里学到？

先要通关和升级图鉴。坐船去新岛，228号公路沙尘暴地区中部有民房，里面有位面对电脑的老NPC,谈话后可以让主角学习绝招。注意主角PM要求是最终形态，亲密度要满（亲密度255）。另外历代的主角PM都可以在这里学到绝招，要求同样是最终形态且亲密度要满。

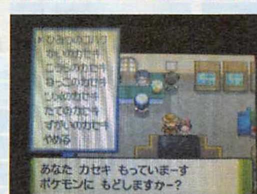


—— 龙系的绝招“流星群”在哪里学到？

在210号公路（有雾的那段路）里有一间民房，里面那位老NPC教学“流星群”，学到的PM要求是龙系PM，要最终形态且亲密度要满（255）。



—— 在地下世界挖到的各种化石应该拿到哪里复活？



在クロガネシティ（黑金市）的东北方有一间白色的屋子，那是化石博物馆，里面的柜台右边那位戴眼镜的NPC可以为你复活化石，放下化石后出去然后在进去拿回PM，注意要有空位。注意这里可以用S/L打法来刷PM的个体值和性格，只要拿PM前记录就可以。

—— 怎么知道在地下世界遇到多少人？



在地下世界按X查看自己ID那里，“であった ひとのにんずう”这行后面的数字就是遇到过多少人。

—— 地下世界挖到的彩色石板除了卖钱还有什么用？

各色的石板是给No.493创世神用的，用来改变其属性，一共有16块。当然，神兽装备只需要1块就够了，多出来的可以用来卖掉，许多家具需要昂贵的价格（金刚石），把挖出来的石板卖掉赚钱也是一个快捷的方法。



—— No.493创世神怎么捉？

在以后日方举行的活动中获得必要的道具“天海之笛”（てんかいのふえ），活动中会通过神秘礼物把“天海之笛”的数据送到游戏里，在游戏中任意一家商店里的邮递员处获得“天海之笛”后到殿元山捉封面神兽的位置，站在白色砖块上，游戏会问你是否使用笛子，选择“是”后就会吹笛，之后出现一条长长的紫色透明楼梯，走到顶端处，与Lv80的创世神（アルセウス）进行战斗并捕获。





—— 电珠在哪里得到，除了野生比卡丘带有还有吗？没有的话教我一个从野生那拿的秘诀吧。



只有野生的皮卡丘有5%几率带有。没有什么秘诀，遇一只皮卡丘偷一次，往往偷上50只后就会有一颗。不过这些几率问题各人不同的。

—— 缘城北方的公园怎样才能进去？

需要携带限定种类的“可爱”的PM才能进入，可爱的PM有：皮卡丘、皮皮、可达鸭、电松鼠、幸运蛋、绒耳兔、气球鬼、胖丁、小火鸡、向尾猫、蘑菇种子。除了能够容易见到两个招数机器外，在公园右上方的两个石塔中的左侧的石塔中有非常珍贵的道具“护身金币”（おまもりこばん）（装备的PM战斗后获得的金钱翻倍）。而且在公园里每200步转身调查跟尾的PM可以获得一些果子和选美用的装饰品。



—— 如何让音符鹦学舌？

首先音符鹦要有おしゃべり（喋喋不休）这个技能，在地图模式下，查看PM菜单，选择おしゃべり这一地图技能，之后系统会提示开始录音。录音完毕后只要音符鹦一上场就会发出和你录入的相同声音。

战术篇

—— 口袋游戏中伤害是怎么计算的？

伤害计算公式：[(攻击者的等级×0.4＋2)×技巧威力×攻击者的攻击（特攻）÷防御者的防御（特防）÷50＋2]×各类修正×(217～255之间)÷255

攻击者的等级，很好理解，就是攻击方的等级。正式对战的时候一般用100级的PM；技巧威力，也好理解，就是攻击招数的威力，比如地震就是100威力，岩崩就是75威力等等；攻击者的攻击（特攻），正常情况就是攻击方的攻击（特攻）数值，但是也有例外，比如瑜珈之力特性，攻击力就要以2倍计算，皮卡丘带电珠，特攻就也要2倍计算（如果是DP的话，攻击也2倍），另外如果有强化过能力，也是都加成在这里；防御者的防御（特防），基本同上，特性，道具，强化都可能对其产生影响。各类修正，包括以下方面：

1、属性相克修正，例如电对水加倍，对草减半，对地无效，就分别要×2，×0.5，×0

2、本系修正，一只PM使用本系招数，威力1.5倍（特性是“适应力”的，是2倍），如果某只皮卡丘和超梦的特攻一样高，电系的皮卡丘使用电系的10万伏特，和超能系的超梦使用的10万伏特，皮卡丘的威力要高出1.5倍

3、天气修正，晴天下火系威力1.5倍，水威力减半。下雨时水系威力1.5倍，火系减半，太阳光线威力减半
4、CT修正，命中要害的时候，无视对手的强化和自己的弱化，伤害加倍
最后有例外的情况，招数“自爆”和“大爆炸”，对手的防御要减半计算，有某些招数没有属性相克，比如预知未来，破灭之愿，围攻等等，其中“围攻”最特殊，它的伤害计算是：（攻击者的等级×0.4＋2）×技巧威力×攻击者的攻击种族值÷防御者的防御种族值÷50＋2，没有属性克制，也没有随机修正，还有一些固定伤害的招数，比如龙之怒，地球投等，不用套上面的公式。
5、二体修正：双打时GBA版本使用的技能为二体攻击时候，给予对方每只PM的威力平均分散。DP中，全体和二体技能给予对方每只PM的威力是单打时的3/4
6、墙壁修正：单打时，被攻击方的反射盾使物攻伤害×0.5，光之壁使特攻伤害×0.5。双打时伤害仅×2/3
7.“×（217～255之间）÷255”，这个叫随机修正，这是为了让伤害值产生出随即的数值。

—— 据说能皮卡丘能学到冲浪？

确实可以学到，但是非常的麻烦，想要从正规方法获得冲浪皮卡丘，一定要用NGC（N64主机游戏，口袋竞技场）和GBC/GBA/NDS联机，才能得到：金银的皮卡丘的学习途径是通过N64口袋竞技场的Pocket Monsters' Stadium比赛，LV1~30级的最后一场比赛，皮卡丘最后出场胜利就能学到冲浪，然后联机传到金银就可以了；GBA的要和“NGC盒子”（也是NGC的一种口袋游戏）联机，在盒子里集齐1499只PM才能得到冲浪皮丘的蛋；红黄绿蓝版可以从金银版那里得到冲浪皮卡丘；还有一种相当于作弊的方法，可以通过金银的“捕虫大会BUG”弄出冲浪皮卡丘。

—— 梦话是怎么抽招数的，怎么睡觉的时候梦话，还抽到睡觉？

梦话只能在睡觉中使用，抽取自己拥有的招数中的其中一招，其中有下列招数无法被梦话选到：梦话/猫手/鹦鹉学舌/摇手指/气合拳/吵闹/火箭头突/镰鼬/神鸟/太阳光/飞天/挖洞/潜水/飞跃/克制

前四个都是类似的“随机”技能，梦话不能选到。吵闹不能选到也很容易理解，选到这个就把自己吵醒了……其余招数都是多段攻击技能，也就是都要有一个蓄力阶段后，才能攻击的。这种招数也不能被选到。

所以，梦话可以抽到睡觉。虽然确实有点搞笑，但是也没办法。你就当它睡觉时梦到自己在睡觉吧，特别要说的是，梦话发动的睡觉没有加HP的效果，梦话发动的招数也没有优先度。

—— 天气有什么用处啊？

晴天：火系技能威力×1.5，叶绿素特性PM速度翻倍，技能“太阳光线”不用蓄力，当回合放出，技能“光合作用”、“朝之阳”、“月之光”回复量提升到2/3，技能“气象球”火属性并威力翻倍，不会出现冰冻状态，水系技能威力×0.5；DP中增加：叶之守护特性的PM不会中异常状态。太阳力量特性PM特攻1.5倍，每回合减HP，干燥皮肤特性PM每回



合减HP最大值的1/16，花之礼物特性PM及其场上队友攻击和特防1.5倍。
雨天：水系技能威力×1.5，轻快特性PM速度翻倍，接雨盘特性和干燥皮肤特性PM每回合回复HP最大值的1/16，技能“气象球”水属性并威力翻倍，火系技能威力×0.5技能“太阳光线”威力减半，技能“光合作用”、“朝之阳”、“月之光”回复量降低到1/4；DP中增加：湿润身躯特性PM恢复异常状态。
沙暴：沙隐特性PM令对手命中率×0.8，技能“气象球”岩系并威力翻倍，非地、岩、钢属性以及沙隐特性的PM每回合损失HP最大值的1/16，技能“光合作用”、“朝之阳”、“月之光”回复量降低到1/4；DP中增加：岩石系PM特防1.5倍。
冰雹：非冰属性的PM每回合损失HP最大值的1/16，技能“光合作用”、“朝之阳”、“月之光”回复量降低到1/4；DP中增加：寒冰身躯特性PM每回合回复HP最大值的1/16，暴风雪必中。

—— 我经常听到觉醒火，觉醒水的，这是什么招数？

就是技能机器10，觉醒力量。

觉醒之力会根据PM自身的个体值不同而转变成

不同的属性和威力，具体的威力计算方法如下：设（10进制）：

HP个体值除以4余2或者余3时，$\alpha=1$；否则$\alpha=0$
物攻个体值除以4余2或者余3时，$\beta=2$；否则$\beta=0$
物防个体值除以4余2或者余3时，$\gamma=4$；否则$\gamma=0$
速度个体值除以4余2或者余3时，$\delta=8$；否则$\delta=0$
特攻个体值除以4余2或者余3时，$\varepsilon=16$；否则$\varepsilon=0$
特防个体值除以4余2或者余3时，$\zeta=32$；否则$\zeta=0$
则：威力＝$(\alpha+\beta+\gamma+\delta+\varepsilon+\zeta)\times40\div63+30$

属性的转变方法是：设（10进制）：

HP个体值为奇数时，$\alpha=1$；否则$\alpha=0$
物攻个体值为奇数时，$\beta=2$；否则$\beta=0$
物防个体值为奇数时，$\gamma=4$；否则$\gamma=0$
速度个体值为奇数时，$\delta=8$；否则$\delta=0$
特攻个体值为奇数时，$\varepsilon=16$；否则$\varepsilon=0$
特防个体值为奇数时，$\zeta=32$；否则$\zeta=0$
则：属性＝$(\alpha+\beta+\gamma+\delta+\varepsilon+\zeta)\times15\div63$

对照下表，可得出转变的属性：

0	1	2	3	4	5	6	7
格	飞	毒	地	岩	虫	鬼	钢
8	9	10	11	12	13	14	15
火	水	草	电	超	冰	龙	恶

觉醒之力转变成的属性通称“觉醒火”、“觉醒水”。

—— 那么觉醒力量是特攻还是物攻呢？

在GBC和GBA版本中，觉醒力量是特攻还是物攻看属性：

普通/格斗/飞行/岩石/钢/毒/虫/鬼/地是物理攻击；水/火/冰/草/电/超/龙/恶是特殊攻击。

但是，无论是物理觉醒力还是特殊觉醒力，都只能被反拳弹回，镜反无效；在NDS版本中，觉醒力量为特攻，能被镜反反弹，反拳无效。

—— 经常听到别人说什么攻击升一级升二级的，是什么意思，升一级加多少攻击力？

升一级能力有三种情况：

第一，攻击，防御，特攻，特防，速度这五围能力

+1级　能力×3/2　　−1级　能力×2/3
+2级　能力×4/2　　−2级　能力×2/4
+3级　能力×5/2　　−3级　能力×2/5
+4级　能力×6/2　　−4级　能力×2/6
+5级　能力×7/2　　−5级　能力×2/7
+6级　能力×8/2　　−6级　能力×2/8

第二，命中

+1级　能力×4/3　　−1级　能力×3/4　　−7级　能力×3/10
+2级　能力×5/3　　−2级　能力×3/5　　−8级　能力×3/11
+3级　能力×6/3　　−3级　能力×3/6　　−9级　能力×3/12
+4级　能力×7/3　　−4级　能力×3/7　　−10级　能力×3/13
+5级　能力×8/3　　−5级　能力×3/8　　−11级　能力×3/14
+6级　能力×9/3　　−6级　能力×3/9　　−12级　能力×3/15



第三，会心

+1级　能力×1/8
+2级　能力×2/8
+3级　能力×3/8
+4级　能力×4/8

—— 替身有什么用？

用PM本身的1/4HP制造一个替身，在替身被打消之前，本体不会受到伤害，可以配合气合拳，替身状态下，大多数异常状态无效，所以还可以挡异常状态。

—— 能说一下所有异常状态的作用吗？

在游戏中，有6种不可叠加异常状态（这里将中毒与剧毒分成两种状态分析，理论上来说，这是属于同一种状态的两种不同效果的），分别是：麻痹、烧伤、中毒、剧毒、睡眠、冰冻，这六种异常状态不会重复叠加，即在麻痹的时候不会被烧伤，在中毒的时候不会被催眠等等。异常状态可以被替身防止，而麻痹、烧伤、中毒、剧毒状态会被特性“同步率”反射。

1、麻痹：麻痹之后速度×25%，每回合有25%几率不能行动。柔软特性不会麻痹。

2、烧伤：非上进特性的PM烧伤后物攻减半，每回合会损失HP最大值的1/8，火系怪兽不会烧伤。水幕特性不会烧伤。

3、中毒：中毒后每回合损失HP最大值的12.5%。钢系毒系不会中毒，免疫特性不会中毒

4、剧毒：剧毒是令对手每回合损失的HP依次增加1/16，下毒后第一回合损失HP最大值的1/16，第二回合损失1/8，第三回合损失3/16……

5、睡眠：睡眠后无法行动，会在1至6回合之内醒来。失眠特性不能睡觉。

6、冰冻：冰冻后无法行动，每回合开始前有10%几率解冻；晴天下冰冻状态不会发生，原有的冰冻状态会解除；冰冻状态中被对手使用火系招式攻击则解除。

—— 那么可叠加异常状态又是什么样的情形呢?

可叠加异常状态可以一直重复叠加。火炎身躯特性不会冰冻，冰系PM不会冰冻。

1、混乱：混乱后有50%的几率攻击自己，1～4回合后自动解除。攻击自己的时候按威力40、混乱方的物攻和物防计算伤害，对手的物攻越大，伤害自然也就越大。自我中心PM不会混乱。

2、着迷：着迷可令对手50%几率不能攻击，但是，双方必须是异性，如果任意一方下场则解除。迟钝PM不会着迷，没性别的PM不能着迷。

3、诅咒：诅咒状态由鬼系发动，效果是令对手每回合结束时损失25%的HP，除了被诅咒方下场，没有其它途径解除，且诅咒的效果可以通过接力棒传递，所以诅咒也成为了破接力棒的一个法宝。

4、噩梦：噩梦只在对手睡眠的情况下才能发动，能令对手每回合损失25%的HP，睡眠方怪兽醒来后则解除。

5、寄生种子：寄生种子能每回合结束吸取对手12.5% HP，对手HP越多，损失的HP就越多，自己回复的HP也就越多。寄生种子可以被接力棒传递，这样也是破解接力战术的方法之一。草系PM免疫寄生种子。

6、束缚：束缚技分暂时性束缚与持续性束缚两种，前者为火炎旋涡/勒住等招数，后者为蜘蛛丝/黑眼等招数。



—— DP中的毒，地，岩三种钉子各有什么作用?

撒菱，地面系，让交换上来的对手受到伤害，对地面系有抵抗力（飞行系或浮游特性的PM）的怪兽不会受到损伤，可以连续叠加使用三次，对手每踩一次受到的伤害是：一次1/8 两次1/6 三次1/4。

毒菱，毒系，可以撒两次，让对手换上来的PM中毒，撒一次中毒，撒2次中剧毒，飞行系或浮游特性的PM的怪兽不会踩到毒菱，毒系的非飞行属性，非浮游特性的PM可以清除毒菱。

岩菱，岩系，只能撒一次，全属性有效，踩到菱的PM受到(属性相克倍数/8)的伤害。

—— 技能的命中率是怎么计算的?

实际命中率＝招式命中率％×命中率修正×（255/256）

招式命中率就是技能本身的基础命中，比如地震的命中是100，岩崩是90等；命中率修正就是由于影子分身/变小/闪光/拨沙/香甜气息等招数造成的回避率上升下降等因素造成的命中率的变化；命中率等级的升降为：

+1级　能力×4/3　　−1级　能力×3/4　　−7级　能力×3/10
+2级　能力×5/3　　−2级　能力×3/5　　−8级　能力×3/11
+3级　能力×6/3　　−3级　能力×3/6　　−9级　能力×3/12
+4级　能力×7/3　　−4级　能力×3/7　　−10级　能力×3/13
+5级　能力×8/3　　−5级　能力×3/8　　−11级　能力×3/14
+6级　能力×9/3　　−6级　能力×3/9　　−12级　能力×3/15

举个例子，比如你的PM被拨沙6次，对手的PM影分身6次的话，那么你的PM对对手的攻击命中就是−12级，只有正常情况下五分之一的命中率。

必中技能比如燕反/波导弹等，一定能命中。

一击必杀技能的命中率是例外。它的命中率是30%＋（我方LV－对方LV）÷100，若对手等级比我方高则一击必杀无效；“坚硬”特性可以阻挡一击必杀,即一击必杀无效；即使被一击必杀技击中，忍耐也有效,气息头巾可发动,也可以被替身阻挡。对手的影子分身/拨沙等技能不能降低一击必杀技能的命中率，复眼特性/携带广角镜也不能提高一击必杀技能的命中率，但是心眼/锁定或者无防御特性可以让一击必杀技能变成必中。



—— 秘密力量的特效是什么?

DP的秘密力量：建筑物-30%麻痹、草从/深草30%睡眠、平地/沙地/桥上-30%命中下降一级、岩山/洞窟-30%害怕、水域-30%攻击下降一级、雪原-30%冰冻。

GBA的秘密力量：草地：30%令对手中毒；草丛：30%令对手睡眠；山地：30%令对手混乱；洞穴：30%令对方害怕；建筑：30%令对方麻痹；平地：30%令对方麻痹；海底：30%令对方物攻降一级；海面：30%令对方物防降一级；沙漠：30%令对方命中降一级；水面：30%令对方速度降一级。

—— 自然力量在不同地区会变成什么招数?

DP的自然力量：建筑物-三角攻击、草从/深草种子爆弹、平地/沙地/桥上-地震、岩山/洞窟-岩崩、水域-高压水泵、雪原-暴风雪。

GBA的自然力量：平地：迅星、建筑：迅星、草地：麻痹粉、草丛：飞叶斩、沙漠：地震、山地：地震、海底：水压、海面：冲浪术、洞穴：阴影球、水面：泡沫光线。

—— 艾比郎的铁拳特性对什么招数有效果?

铁拳特性,对于名称中有[パンチ]字样的技能发动1.2倍攻击，包括：

百万威力拳「メガトンパンチ」、连续拳「れんぞくパンチ」、火焰拳「ほのおのパンチ」、雷电拳「かみなりパンチ」、冰冻拳「れいとうパンチ」、音速拳「マッハパンチ」、色彩拳「バレットパンチ」、吸收拳「ドレインパンチ」、气合拳「きあいパンチ」、爆裂拳「ばくれつパンチ」、飘飘拳「ピョピョパンチ」、慧星拳「コメットパンチ」、暗影拳「シャド　パンチ」。

很遗憾的，对近身拳[インファイト]，天升拳[スカイアッパ　]是无效的另外，铁拳特性的唯一拥有者艾比郎不能学最后3个，除非你作弊。



—— 哪些PM可以当队医?

所有能学到“治愈铃铛”或“芳香治疗”的PM都可以当队医。

能学“治愈铃铛”PM有：快乐蛋，布鲁皇，奶牛，雪拉比，优雅猫，风铃铃，大狼犬/电龙/火山骆驼/七夕青鸟/乘龙/急冻鸟/快龙（XD技能）

能学“芳香治疗”PM有：快乐蛋，假面玫瑰，樱花，霸王花，草刺猬，派拉斯特，毽子棉/巨花龙（DP才有，GBA中没有）。

—— 一个队伍中是否一定要有队医?

队医是一个队伍的重要组成部分，队医对于对抗异常状态有很大的作用，有队医的队伍比没队医的队伍更有持久力，但是队医并不是一定必须得有的。对付异常状态，除了队医外，还可以靠属性或特性来顶。比如用地面系PM顶电磁波，毒/钢/免疫特性顶毒,火系顶鬼火,上进/早足/神奇鳞特性挡异常等。还有一些极端的队伍，比如专爱队（全体PM带专爱头巾/眼镜强攻），爆炸队（一个队伍中3到4个PM会大爆炸，甚至全体大爆炸）由于节奏非常的快，也一般不需要什么队医。

—— 有多少PM可以学到接力棒?

DP中可以学到接力棒的有：吸盘魔偶，飞天/钢铁螳螂，伊布全家，梦幻，尾立，安瓢虫，凶蜘蛛，波克基斯，双尾猴，麒麟奇，巨翅天蝎，雪拉比，火焰鸡，雨翅蛾，音速蝉，鬼蝉，优雅猫，伪装花，愈加猴，正负电兔，公母萤火虫，灾兽，混乱熊猫，大口鳗，樱花鱼，叉尾鼬，鬼气球，兔女郎，末入蛾。

另外，和NGC联动，天然鸟/大嘴雀/月岩/太阳岩/大针蜂/素利柏/嘟嘟利/大葱鸭/烈焰马/大王燕/闪电鸟可以通过净化黑暗PM得到接力棒。

—— 什么样的PM当盾牌合适?

盾牌分三种，物理盾，特殊盾，双料盾。

当盾牌的第一个条件是耐久要高，如果一只PM耐久低下，那肯定不能当盾牌的；比如比卡丘能当盾牌吗？一碰就挂了。第二个条件是弱点要少。弱点太多的话，也是不称职的，钢鸟在GBA中还是很风光的，钢+飞，没有任何物理弱点，火和电都是特殊弱点，当物盾很称职，到DP中由于有物理火和物理电，就要差一些了。而铁甲贝，物防非常高，比钢鸟还高，但是水+冰这个属性很要命，岩石和格斗两弱点让它的耐久大打折扣，而且特防低的不象话，被誉为“被水淹死的铁甲贝”。所以它当盾牌比钢鸟差。

钢系有无与伦比的抗性，所以许多物盾都是钢

系。比如钢鸟，钢蛇，核果，钢神柱等，DP中的钢钟（超+钢，耐火/浮游特性）也非常优秀，顿甲等一些地面系也是物盾的代表。浮游野性的瓦斯也很不错；特盾就没什么可说的了，快乐是当之无愧的老大。还有冰神柱，卡比等；至于双盾，木乃伊，发动特性的美丽龙都是很能耗的PM。壶壶双防天下无敌，但是那HP也是低的几乎天下无敌，只比鬼蝉高。所以综合耐久并不算很高。

—— 性格有什么用处呢？

性格对PM的能力有修正作用，具体为：

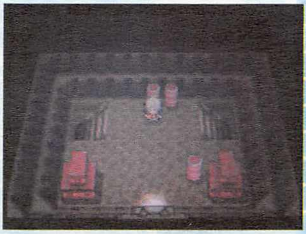
孤僻/寂寞	さみしがり	LONELY	攻击X1.1 防御X0.9
固执/性格强	いじっぱり	ADAMANT	攻击X1.1 特攻X0.9
调皮/任性	やんちゃ	NAUGHTY	攻击X1.1 特防X0.9
勇敢	ゆうかん	BRAVE	攻击X1.1 速度X0.9
大胆	ずぶとい	BOLD	防御X1.1 攻击X0.9
淘气/顽皮	わんぱく	IMPISH	防御X1.1 特攻X0.9
无虑/轻浮	のうてんき	LAX	防御X1.1 特防X0.9
悠闲/慢性	のんき	RELAXED	防御X1.1 速度X0.9
保守/客气	ひかえめ	MODEST	特攻X1.1 攻击X0.9
稳重/大方	おっとり	MILD	特攻X1.1 防御X0.9
马虎	うっかりや	RASH	特攻X1.1 特防X0.9
冷静	れいせい	QUIET	特攻X1.1 速度X0.9
沉着/沉稳	おだやか	CALM	特防X1.1 攻击X0.9
温顺/听话	おとなしい	GENTIE	特攻X1.1 防御X0.9
慎重/身体	しんちょう	CAREFUL	特攻X1.1 特防X0.9
狂妄/自大	なまいき	SASSY	特攻X1.1 速度X0.9
胆小	おくびょう	TIMID	速度X1.1 攻击X0.9
急噪/小气	せつかち	HASTY	速度X1.1 防御X0.9
开朗/活泼	ようき	JOLLY	速度X1.1 特攻X0.9
天真/单纯	むじゃき	NAIVE	速度X1.1 特防X0.9
坦率/和气	すなお	DOCILE	无修正
害羞/怕人	てれや	BASHFUL	无修正
认真/坚定	まじめ	SERIOUS	无修正
实干/加油/努力	がんばりや	HARDY	无修正
浮躁/混乱	きまぐれ	QUIRKY	无修正

—— 什么性格最好？

只有合适某PM的性格，没有最好的性格。性格的挑选一般有如下的惯例：

第一：加强强项。例如怪力，攻击130，极限PG有394，相当可观。性格加攻击的能加大它的攻击能力。

第二：弥补弱项，这类PM比较少，最主要的例子就是快乐蛋，防御种族10。低的可怜。但是由于它的HP超厚，所以如果把防御努力加满，性格加防御，那么714HP130防御的快乐的物理耐久有92820。即使是怪力的十字切不强化不会心也秒杀不了。相反，如果不加努力也性格不修正的快乐，714HP56防御的快乐物理耐久才39984，怪力的瓦割都会都能秒它。



第三：为了超过特定的PM，比如暴鲤龙，速度种族81，性格不加速度的话最高速度261，为了超过速度种族70且性格修正速度的PM（蘑菇袋鼠和三磁怪，极限速度262），也为了龙舞一次超过雷精灵（速度种族130，极限速度394），很多暴鲤龙选择性格加速度，把速度加到264（龙舞一次396超过雷精灵，基础速度264超过三磁怪/袋鼠）。

—— 什么是努力值？个体值？种族值？性格值？

努力值：所谓的努力值其实就是一种靠后天培养而得到的附加能力值。在金银水晶版中，所有的6项能力可以全部练满，从GBA开始，努力值只有510点让玩家分配。其中每项目最多只能分配到255点。换句话说就是最多只能练满2项能力。努力值是隐藏数值，在游戏中无法看到。

努力值换得100级附加能力的计算方法是用该项能力的努力值除以4，取整数部分，小数点后的数字无条件舍掉。试用255来除以4，得到的是63.75，小数部分舍去是63，我们再用63来乘以4，得到的是252,所以单项能力的努力值并不一定要加满到255，加到252和效果和255是一样的，加到255点岂不就浪费了3点的努力值吗？一项3点，两项就是6点，4点的努力值又是1点的能力，最终剩下的两点也就只能浪费掉了。

在POKEMON刚入手的时候，不论是抓来的野生的、游戏中NPC赠送的还是从蛋里孵出来的，六项努力值的和都是0；通信交换得到的，则保持其在朋友那里时的努力值。

种族值：种族值是一种PM的先天能力，比如快乐的HP就是多，壶壶龟HP就是少，无论你怎么练，同等级的快乐的HP一定就比壶壶多，所有PM的种族值在游戏中固定，游戏中无法改变。

个体值：你会发现即使是同一种PM，它们的能力往往也是有区别的，这就是由个体值决定的。在金银版本中，有攻击/防御/特攻/特防/速度一共五个个体值，取值范围是0~15。HP没有个体值，而是由攻击/防御/特攻/特防/速度五围的奇偶决定。在GBA及NDS中有攻击/防御/特攻/特防/速度一共六个个体值，取值范围是0~31。也就是说，不考虑性格和努力值的影响，个体值是0的POKEMON和同种的个

体值为31的POKEMON在相同的条件下，在100级的能力就相差31点。

性格值：性格值影响了PM的性格，性别，特性(如果有2个特性的情况下），晃晃斑的花纹，刺尾虫的进化等因素，也是一个隐藏的数值，游戏中看不到的。

—— 努力值怎么加最好?

这个问题很难回答，没有最好的努力值，只有适合你的战术的努力值，一般而言，加努力值的规矩如下：

第一，速度高，攻击/特攻高，耐久低下的PM，努力值一般把速度和攻击/特攻加满，比如胡地/化石飞龙是典型

第二，速度一般甚至是比较差，攻击/特攻高，耐久还可以的PM，努力值一般把攻击/特攻加满，其余的加在HP上，比如怪力/呆河马

第三，耐久高，攻击一般的PM，盾牌型的PM，HP加满，其余的加满防御/特防，或者两防平分

第四，特殊战术的需要，比如龙舞，忍耐/替身+速度果等，一般会把努力加到100级时，该PM的速度为198/264/278这三个数字，速度198，龙舞2次/高速移动1次超过速度130种族的PM，速度264，超过速度种族70的PM，龙舞一次/发动速度果超过速度130种族的PM，速度278，龙舞一次/发动速度果超过速度140种族的PM。

—— PM的能力值如何计算?

1.HP能力值 =[(种族值×2+个体值+[努力值/4])×Lv/100]+10+Lv

2.其他能力值=([(种族值×2+个体值+[努力值/4])×Lv/100]+5)×α (其中α=1.0或0.9或1.1)

唯一的例外，鬼蝉的HP是1，永远是1。

—— 当盾牌的PM要怎么加努力，耐久才最高?

原则上很简单，一般考虑综合耐久是hp*防御+hp*特防=hp*(防御+特防)，努力总和510是不变的，所以要让hp与防御和特防的相差尽量小，所以一般的PM都是先考虑加满HP，然后再根据不同PM的情况加2防，这样的话耐久才最高，但是也有例外,巨鲸艇，HP170，两防45，超厚HP超薄皮，对它来说，努力加满双防的话综合耐久比较高。

—— 什么叫双刀PM，什么PM当双刀合适?

双刀PM就是物攻特攻都不错的PM，这种PM对破盾是好手，物盾可以靠特攻破，特盾用物攻破，最明显的例子是火焰鸡，遇到钢鸟可以用火炎放射，遇到快乐可以用气合拳/起死回生。

—— 速度高，耐久低的PM怎么加努力好?

这类PM大多数是极限速度，其余努力加满某攻。比如化石飞龙和雷精灵，它们的速度是一样快的，而且互相能一击秒杀对手，所以对它们而言，两防，HP都不是很重要，没加耐久会被秒，加了也一样能被秒，所以干脆不用加耐久。靠速度抢先出手获得主动。

—— 极限速度和加满速度,这2种说法有什么区别?



极限速度就是努力加满252,个体值31,性格修正速度；加满速度的意思只是努力值加满252,性格没修正。

—— HP，攻击，防御，特攻，特防，速度最高的PM是什么?

HP最高的毫无疑问是快乐，714HP。

攻击的“最高”就多了，如果考虑道具，最高的是骨头棒的嘎拉，攻击568；如果不考虑道具，只考虑特性，最高的是攻击形态迪欧西斯，攻击504；如果神兽不算，最高的是瑜珈猴，攻击480；（根性这种特性发动需要条件，不算），字面数字最高的是炮头暴龙，攻击471。

防御最高的是壶壶龟，防御614。

特攻最高的是带心珠的拉迪欧斯，特攻591，不算道具的是最高的是攻击形态迪欧西斯，特攻504。

特防最高的还是壶壶龟，特防614。

速度最快的是速度形态迪欧西斯，速度504。

—— 公的PM和母的PM能力有区别吗?

在GB和GBC版本中，PM的公母是由个体值决定的，个体全满的PM一定是公的，所以可以这么说，在金银水晶及其之前的版本中，公的PM一般比母的强！但是从GBA开始，PM的公母是由性格值决定的，



个体方面没有差别，所以在GBA和NDS的版本中,PM的性别对能力没有影响。



珍珠钻石ROM修改教学

文/Elite

从《口袋妖怪红宝石386版》开始，ROM修改的热潮一直延续到了珍珠钻石(DP)。鉴于大家对NDS的ROM方面的修改还不太熟悉，我就在此举例谈谈如何修改DP ROM里怪兽进化方式、种族值、属性、生蛋分组和特性等数据吧。

修改ROM前的准备

从Gameboy时代开始，任天堂推出的口袋怪兽冒险游戏都由一大堆、密密麻麻的十六进制数字写成。要懂得修改ROM，就必先知道什么是十六进制。

我们平常使用的数字是十进制，其编排方式是0，1，2，3，4，5，6，7，8，9，10，11，12，13，14，15，16，17……如此类推。而十六进制数字的编排方式是0，1，2，3，4，5，6，7，8，9，A，B，C，D，E，F，10，11……类推。

当十进制数字到达9时，下一个数目便是10；但在十六进制上，数字到达9时，下一个数目是A；即是说，十进制中的10，相等于十六进制中的A。在十进制中，当0-9这九个一位数字编排后，便会由10开始继续编排两位数字直至99，之后便由100开始编排三位的数字。而在十六进制中的编排方法和十进制的相同，但十六进制中有0-F十六个数字，因此当数字排到F，才会由10开始编排二位数字，当数字到达1F后，就会由20开始编排。

ROM里面，怪兽的编号是全国图鉴编号的十六进制。

谈到十进制和十六进制的对换，在现今科技发达的社会，我们不需要再预备纸笔去计算，我们需要的是一台装上Windows的计算机。如果你的计算机已在身旁,其实已可以开始踏入改ROM的第一 i。依照下面开启：

开始菜单 à　所有程序 à 附属应用程序 à 计算器

打开后，请在上面菜单中选择计算器为工程型：



调较至工程型后，请留意下方出现了：十六进制、十进制、八进制、二进制的字眼。



预设是十进制的，现在试试输入100，之后勾选十六进制，就会出现64；现在试试输入63，然后勾选十进制，是不是出现99？对了，十进制中的100，对应十六进制的是64；十进制的99，对应十六进制的是63。现在试试其他数字的转换吧

当懂得如何转换十进制和十六进制数字后，我们需要一个软件来读取ROM的讯息，这些软件是十六进制阅读器。较流行的十六进制阅读器是UltraEdit，简称UE，UE的功能强大，但网上只提供试用版，因此我提荐使用WinHex，其基本功能不逊于UE，而且网上提供的不是试用版。

WinHex下载页：http://www.kk16.cn/ruanjian/yyrj/wjcl/200705/1664.html

下载并安装后就可以开启WinHex了。

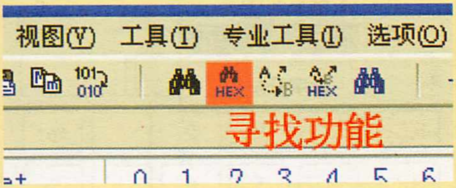
一、改ROM时常用到的WinHex功能

WinHex功能虽多，但其实基本改ROM需要用到的功能很少。

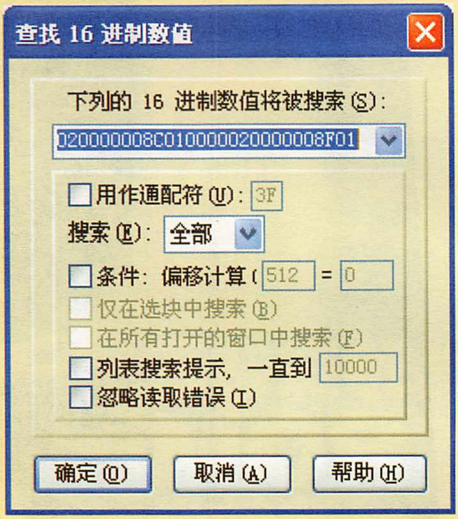
我们先打开珍珠或钻石ROM，记住ROM的扩张名为 .nds 。出现一大堆很有组织的十六进制数字。

1．“寻找” 功能

在板面上方的一般功能列中，有很多个望远镜的按扭，这些都是寻找按扭；而改ROM最常用的按扭便是第二个，望远镜下方有 “HEX” 字样的键。



按下方就会出现图四的框架，请在上面输入 “020000008C010000020000008F01” ，然后按 “确定”。



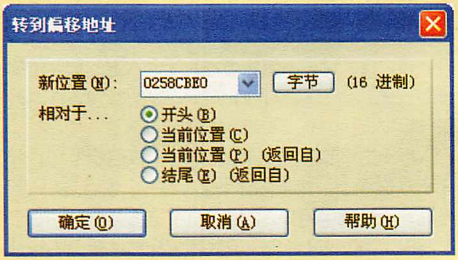
之后就可以到达所寻找的数字了，现在应该懂得使用 “寻找” 功能吧；为了能让教学延续下去，请记下所找到的数字之前呈蓝色的数字，即 “0258CBE0” 。

2．“换行” 功能

在板面上方的菜单中，几个寻找功能键旁边就出现了四个箭头，改ROM需要用的是第一个箭头，即呈蓝色指向右的那个。



按下去就会出现图六的画面，在这里请输入刚才记下的那组数字 “0258CBE0” 。



之后到达的目的地，和刚才寻找功能所到是不是一样？对了，其实我们只不过是以不同方式寻找相同的数字。在Offset的那些数字，其实是地址，而“0258CBE0”这个地址下，出现了“

020000008C010000020000008F01……” 这些数字，因此改ROM时，不妨记下这些地址，那么不用费神再寻找那些数字，这样就能方便自己，让改ROM进度快一点。

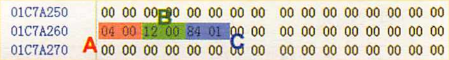
二、修改怪兽进化方式

谈了那么久，终于谈到主题了。

修改进化方式是我最快上手的一项改ROM工程，其演绎较简易，相信你很快也会上手。修改进化方式最大的用途，莫过于修改一些需要通信才能进化的怪兽，其次你亦可以拥有一些稀有的怪兽。

在今次的教学中，我使用钻石版的草系主角小草龟做例子（经常使用妙蛙种子其实是很沉闷的）。

先用WinHex打开ROM。因为我们仍不知道小草龟的进化方式地址，因此只得用寻找功能了。打开寻找十六进制的功能，输入“040012008401”，之后就如图找到01C7A260这一行。



为了方便教学，我们把这6个字节分成A、B、C三组。

0000	不能进化
0100	亲密度
0200	亲密度(日)
0300	亲密度(夜)
0400	升级
0500	通信
0600	持有道具通信
0700	使用道具
0800	个体值为攻击>防御，升级
0900	个体值为攻击=防御，升级
0A00	个体值为攻击<防御，升级
0B00	个性值对10的余数不大于4，升级
0C00	个性值对10的余数不小于5，升级
0D00	升级，但只能与0E00一并使用
0E00	手持怪兽少于5只时，升级后在第六个位置出现
0F00	美丽度
1000	使用道具，只限雄性
1100	使用道具，只限雌性
1200	持有道具，升级(日)
1300	持有道具，升级(夜)
1400	懂得某技能后升级
1500	队伍中拥有某怪兽后升级
1600	升级，只限雄性
1700	升级，只限雌性
1800	在某地方升级

A、怪兽的进化方式

在这里只需要填上所选的进化方式，就可以以该进化方式进化。小草龟是通过升级进化的，所以这里填上 0400 。

B、进化的条件

进化的条件是辅助A使用的：

u 不用进化，0000

v 三种亲密度进化，这里是0000

w 升级进化，填上所需的等级的十六进制数字

x 道具进化，填上道具的代码

y 通信进化填0000，若持有道具通信进化填上道具的代码

z 持有道具后升级，道具的代码

{ 持有道具后亲密度，道具的代码

| 美丽度，所需要的美丽度

} 懂得某技能后，填上技能的代码；某地方升级，填上该地方的代码

~ 队伍中拥有某怪兽后升级，填上该怪兽的代码

因为小草龟是在18级进化的，因此填上18的十六进制，即1200。

C、进化后的怪兽

顾名思义，这里是填上进化后怪兽的代码，注意是十六进制和全国图鉴编号。这项是要特别留意的，譬如要进化成雪拉比，雪拉比的编号是251，十六进制为FB，这里便填上FB00，，可是当遇到一些十六进制是三个位的数字，例如帝企鹅的编号395，十六进制18B，那么这里要填上8B01，数字后两个位与前两个位转变位置。小草龟进化成恐龟，恐龟的编号是388，十六进制184，因此这里填上8401。

如果这只怪兽不能进化，A、B、C处当然全填000000000010。

以后要找寻怪兽进化方式的位置，也可以依照上面的指引，找到怪兽的位置了。

三、修改种族值、属性、生蛋分组和特性

修改怪兽的种族值能让怪兽变得强起来，各位有没有想过会被鲤鱼王打败呢？修改其种族值后也许就会被它打败！

用WinHex打开珍钻的ROM，

寻找要修改的怪兽的努力值，排列方式是HP 攻击 防御 速度 特攻 特防

现在我用鲤鱼王做例子，鲤王的努力值按次序排例是20 10 50 80 15 20

换成十六进制后便是14 0A 37 50 0F 14

我们就要寻找140A37500F14，就来到以下那一行

```
01C70FF0   05 05 16 53 00 05 00 00   24 76 F3 87 76 1E 00 02
01C71000   4A A0 46 C2 0A 00 00 00   14 0A 37 50 0F 14 0B 0B
01C71010   FF 14 40 00 00 00 00 00   7F 05 46 05 0C 0E 21 00
01C71020   5A 00 00 00 00 00 00 00   00 00 00 00 00 00 00 00
```

A、种族值

这里是鲤鱼王的种族值，只要填上想要的种族值的十六进制数字就可以了。种族值的最大值是255，十六进制即FF，因此如果把这6项都填上FF，那么鲤鱼王就变得无敌了。

B、属性

属性这一栏分开两部分，前者是第一属性，后者是次属性，鲤鱼王只得“水”这个属性，因此在第一属性要填上0B，而次属性也要填上0B，如果在次属性填上00，那么鲤鱼王的属性便会是“水”和“普通”了。再举例，妙蛙种子的属性是“草”和“毒”，因此在B处要填上0C 03。

属性代码表：

代码	属性
00	普通
01	格斗
02	飞行
03	毒
04	地面
05	岩石
06	虫
07	幽灵
08	钢
09	？？？
0A	火
0B	水
0C	草
0D	电
0E	超
0F	冰
10	龙
11	恶

C、生蛋分组

同属性一样，生蛋分组也是分开两栏，前者为第一生蛋分组，后者为第二生蛋分组；如果只有一生蛋分组，只需在第二生蛋分组重复第一个生蛋分组就可以了。因为鲤鱼王的生蛋分组是龙类和水中类2，因此C处填上0C 0E。

生蛋分组代码表：

代码	生蛋分组
01	怪兽
02	水中1
03	虫
04	飞行
05	陆上
06	妖精
07	植物
08	人形
09	水中3
0A	矿物
0B	不定形
0C	水中2
0D	百变怪
0E	龙
0F	未发现

D、　特性

特性也是分开第一特性和第二特性，但和前面的不同，如果怪兽只有一个等性，那么第二等性只需要填上00就可以了。鲤鱼王的特性是湿滑，因此D处填上21 00。

特性代码表：

代码	特性	代码	特性	代码	特性
01	恶臭	2A	磁力	53	怒冲经穴
02	暴雨	2B	防音	54	走钢线
03	加速	2C	托雨盘	55	耐热
04	甲虫盔甲	2D	沙岚	56	单纯
05	坚硬	2E	压力	57	干燥肌肤
06	潮湿	2F	厚脂肪	58	下载
07	柔软	30	早起	59	铁拳
08	沙遁	31	炎之身体	5A	毒疗
09	静电	32	逃足	5B	适应力
0A	充电	33	锐利目光	5C	连锁技
0B	储水	34	怪力钳	5D	湿润身体
0C	迟钝	35	拾荒	5E	太阳力量
0D	无天气	36	懒惰	5F	早足
0E	复眼	37	狂暴	60	普通皮肤
0F	失眠	38	诱人身体	61	狙击手
10	变色	39	正极	62	魔法守护
11	免疫	3A	负极	63	不要防守
12	耐火	3B	气象台	64	后出
13	鳞粉	3C	黏着	65	技师
14	自我中心	3D	脱皮	66	叶子守护
15	吸盘	3E	根性	67	笨手笨脚
16	威吓	3F	神秘鳞片	68	破格
17	踏影	40	毒液	69	幸运
18	鲨鱼皮	41	翠绿	6A	引爆
19	神秘守护	42	猛火	6B	预知危险
1A	浮游	43	激流	6C	预知梦
1B	孢子	44	虫之预感	6D	天然
1C	同步	45	石头	6E	有色眼镜
1D	净体	46	干旱	6F	过滤

1E	自然回复	47	咬脚	70	缓慢启动
1F	避雷针	48	斗志	71	气魄
20	天之恩赐	49	白烟	72	吸水
21	湿滑	4A	瑜珈之力	73	寒冰身体
22	叶绿素	4B	贝壳盔甲	74	坚岩
23	发光	4C	制空	75	暴雪
24	追踪	4D	千鸟足	76	蜂蜜
25	蛮力	4E	电引擎	77	洞察
26	毒刺	4F	斗争之心	78	舍身
27	精神力	50	不屈之心	79	多重属性
28	熔岩盔甲	51	雪遁	7A	花之礼物
29	水之掩护	52	贪吃	7B	恶梦

追加、怪兽捕捉地点浅谈

由于DP内的怪兽捕捉地点较前作复杂，我仍未完全破解得到全部的地点，只找到了部分位置，因此这项工作留给各位，有兴趣的可以破解一下。

用WinHex打后ROM，寻找“020000008C010000020000008F01”（在第一章曾经找过的），来到这一行：

```
0258CBC0    00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00
0258CBD0   A00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 1E 00 00 00
0258CBE0    02 00 00 00 8C 01 00 00  02 00 00 00 8F 01 00 00
0258CBF0   B03 00 00 00 8C 01 00 00  03 00 00 00 8F 01 00 00
0258CC00    03 00 00 00 8C 01 00 00  03 00 00 00 8F 01 00 00
0258CC10   C04 00 00 00 8C 01 00 00  04 00 00 00 8F 01 00 00
0258CC20   D04 00 00 00 8C 01 00 00  04 00 00 00 8F 01 00 00
0258CC30   E04 00 00 00 8C 01 00 00  04 00 00 00 8F 01 00 00
```

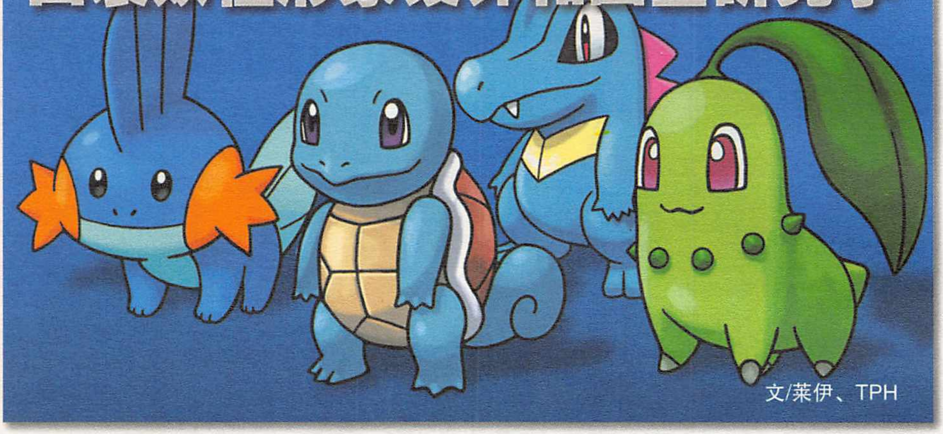
这里是在神事湖畔的草丛遇敌代码

草丛遇敌共有12个怪兽的位置，图中A是20%遇敌，占2个怪兽的位置，即可填上两个怪兽；B是10%的，占4个位置；C是5%，占2个位置，D是4%，也是占2个位置；E是1%，都是占2个位置的。

A处，02 00 00 00 8C 01 00 00 的代码中，02 00 00 00 指的是2等级，而8C 01 00 00 是指胖胖椋，胖胖椋的十六进制代码是18C。因此如果把02 00 00 00 改为 64 00 00 00，而8C 01 00 00 改为 E3 01 00 00，那么在神事湖畔的草丛就会遇到100级的钻石兽了。B、C、D和E处方法相同。



口袋妖怪形象设计和图鉴研究学



文/莱伊、TPH

口袋妖怪自问世以来,已有十余年光景了。口袋妖怪由最初的一款掌机游戏,逐步发展成为如今横跨游戏、动漫、周边界,风靡亚欧美的著名商业品牌,其成功得益于它在各业界的平衡发展:荣膺游戏界最畅销的掌机游戏;创下收视纪录的TV动画和剧场版动画;品种过亿的周边产品……另外,也得益于各业界之间的相互协作。

对于玩家来说,最关心的还是游戏本身。在对游戏的研究而产生的学术界,有许多不同研究方向的专题。例如,对游戏中最重要的要素之一——对战的研究,是研究人数最多的专题之一,其研究成果层出不穷,不但有众多的理论著作,而且还有专门的对战平台,是所有研究专题中最早实现系统化的课题。再如,最近几年兴起的对华丽大赛的研究,也是技术含量十分高的课题。又如,关于BUG、金手指、ROM等的研究,更是需要一定的专业知识才能胜任。

那么,对于我们广大的普通玩家来说,是不是只能老老实实地在家摆弄掌机呢?答案当然是“不”。那么,我们又能做点什么呢?虽然没有如此丰富的专业知识或战术天赋,但我们却能够依靠我们日积月累的生活经验和平时培养的审美能力,例如对口袋妖怪的外形设计进行探究。这对我们来说,还是力所能及的。

下面,提出三个问题:

1、什么是口袋妖怪形象设计和图鉴研究?

对口袋妖怪外形以及身长、体重、属性、特性、原型等对外形的影响的研究和口袋妖怪形象设计创作;对图鉴设计规律的探究、归纳、总结以及口袋妖怪形象与图鉴之间的相互关系的研究等系统的工作活动,称为口袋妖怪形象设计和图鉴研究。

2、为什么要进行口袋妖怪形象设计和图鉴研究活动?

首先,口袋妖怪形象和图鉴研究在游戏中占有重要地位。虽说,口袋妖怪不过是程序,是数据,但作为成功的游戏,天书般的程序必通过具体的实体来呈现。而口袋妖怪形象便是这些“实体”中最生动活现的一部分。他比起数据和程序来,更容易被人们接受和记忆。口袋妖怪学术分为图鉴、战术、文学、动漫等;游戏以四大要素闻名:收集、养成、战斗、联动;游戏中的菜单有图鉴、怪兽、道具等分类;游戏的出发背景和最终目标都是围绕图鉴展开的。图鉴是贯穿游戏始终的主线,图鉴也正是记录口袋妖怪形象的平台。因此,图鉴及口袋妖怪形象是口袋妖怪游戏不可或缺的重要组成部分,做好对口袋妖怪形象和图鉴的研究工作有助于推动游戏的发展。

其次,对口袋妖怪形象的研究能帮助我们了解和掌握口袋妖怪设计的特点和规律,明确其设计中的成功之处和理解设计不足的原因,以指导我们日后的原创设计;对图鉴的研究能使我们理解设计者对口袋妖怪在图鉴中的安排、列序和编号,掌握图鉴排序设计的规律,有助于我们将设计完成的口袋妖怪形象进行系统的整理。

最后,由于口袋妖怪游戏能引人注目的首要原因就是口袋妖怪的造型和形象给玩家们的第一印象,因此,每个新的口袋妖怪正统RPG游戏公布后,新口袋妖怪的形象必然引发一场讨论的风波。这也体现了口袋妖怪形象对口袋妖怪游戏的影响。可以说,口袋妖怪形象是口袋妖怪之所以是口袋妖怪的根本

原因。

综上所述，对口袋妖怪形象设计和图鉴的研究并非无聊之事，而是确有其意义和价值所在的。

3、怎么样进行口袋妖怪形象设计和图鉴的研究工作?

口袋妖怪形象设计研究：

（1）对以公布的所有口袋妖怪逐个地进行详细的研究。对每个口袋妖怪的外形作整体到细节的研究，深入、全面地剖析口袋妖怪身长、体重、属性、特性、原型等因素对口袋妖怪外形的影响，分析每个口袋妖怪的特点、成功之处和不足之处。

（2）对每个系列的所有口袋妖怪进行系统的、统一的、总结性的阐述，归纳每个系列的口袋妖怪的特征，把握各个系列的创作风格，分析其长处与不足。

（3）根据以上对每个口袋妖怪的研究，汲取优点，尽量回避缺点；根据以上对每个系列口袋妖怪的研究，结合时代背景，预测口袋妖怪形象风格的变化趋向，从而指导原创设计。

（4）根据上述研究的理论，尝试口袋妖怪形象原创设计。对创作出的形象根据（1）中的研究步骤进行研究。经过研究认为较成功的形象模型进行修饰，并收录在临时记录本中待用。

图鉴研究：

（1）对每个系列的图鉴中口袋妖怪的排序和编号进行统计、研究，掌握其设计的规律。

（2）根据图鉴设计规律，将临时记录本中的口袋妖怪形象进行排序和编号，从而完成原创的图鉴。

（3）根据图鉴需要和整体风格，对收录的口袋妖怪形象进行适当的修改。

以上就是口袋妖怪形象设计和图鉴研究的简单步骤。

每当口袋妖怪正统RPG新作发售之时，必会掀起一阵对口袋妖怪形象的讨论风波。当然，不可否认的是，当时仅凭第一印象而发表的言论大多都不太成熟。而本文将会是通过对口袋妖怪形象的长时间的细致的观察而做的客观的研究。

赤-绿-青-皮卡丘版（1~151）

朴素—简单

也许是因为这是口袋妖怪游戏的第一个系列，亦或是由于十余年前GB机能的限制，作为掌机游戏界里程碑似的游戏，其中的口袋妖怪的形象设计得竟然如此简单：绝大部分的口袋妖怪只使用了2～4种颜色，并大多采用大色块的上色方法，比如：胖丁和皮皮，通体就一种颜色；最著名的口袋妖怪——皮卡丘，全身也就三种颜色，主体采用大面积的黄色，其余的颜色也不会因为所占面积小而被忽略——红色的脸颊和棕色的虎皮条纹一向为无数的玩家所津津乐道。另外，该系列口袋妖怪的造型上的思路也很直白，大多数口袋妖怪不是头、躯干、四肢连成一体，就是几部分以简单的几何形状简单地粘贴拼凑在一起……

然而，事实证明，“简单”之杀伤力远远超出人们的想象，操作和画面简单的俄罗斯方块和造型简单的星之卡比等都取得了巨大的成功。简单的口袋妖怪第一系列的口袋妖怪们也不例外。在成功拯救任天堂的“战役”中，这151只口袋妖怪的“简单”的形象也做出了卓越的贡献。

001～003 妙蛙种子 妙蛙草 妙蛙花

第一眼看到这三只口袋妖怪时，便得出以下结论：一只蓝绿色的背负着“大蒜”状物体的蛤蟆型怪物，和一只蓝绿色的背负着“花苞”状物体的蛤蟆型怪物，以及一只蓝绿色的张着血盆大口的在花叶下乘凉的蛤蟆型怪物。丑陋——这或许是大多数玩家给予这一家子蛤蟆的第一口评价。

然而，时间给了蛤蟆们平反的机会。在这已经过去的十余年间，越来越多的人愿意把视线停留在这些其貌不扬的怪物身上。说他们其貌不扬，实在是因为它们的相貌在口袋妖怪世界里根本谈不上俊美，甚至谈不上中看。那么，它们能够立足于主角精灵地位的资本是什么呢?

那就是奇异。从总体上来看，此三只PM均是由



一只两栖类作为主体,另由一株植物作为“寄生物”相互组合而成的。这是取自现实世界中真实存在的生物生存方式改编而成的。设计者采用了这一新奇怪异的生存方式作为妙蛙系列形象设计的主体思想，并以之为线索贯穿整个进化链中全部的三个形态。这三个形态的进化进程由可爱到剽悍，逐步推进，并平衡了动植物的同步生长，可谓自然而然，顺理成章，让人看后不觉得突兀，这也是成功之处。



再从细节方面来看。妙蛙种子的主体为一蟾蜍形生物。然而，它却与铲除有很大的不同。它头上长有一对三角形的突起，眼睛很大（这是卡通化的表现），嘴巴很宽，四肢没有蹼，而是长出了爪子。这些都是设计者对蟾蜍原型的再造，使口袋妖怪形象既与原型相似，有贴近生活之感，又有不同于原型的卡通风格。另外，妙蛙种子的皮肤颜色也区别于蟾蜍：蟾蜍一般呈棕黄色，而妙蛙种子则标新立异地采用了蓝绿色。由于原型蟾蜍是传说中的五毒之一，妙蛙种子自然也附带了毒属性，蓝绿色也是为了表现这一点而设计的。同时，为了在外形上能够表现出属性因素，设计者在妙蛙种子的皮肤上加上了象征剧毒的深蓝色的圆角形的斑点，这也使得妙蛙种子看起来更为卡通。这便是属性因素影响外形的实例。妙蛙种子背上有一株植物，这也是体现了妙蛙种子的草属性的设计。仔细观察分析植物，应该能看出，这是一株被叶子包裹着的未知植物。从外形上来看，无法断定植物与主体是如何连结的，只能认为是设计者将二者简单地拼凑在了一起。这也体现了其结构简单的特点。再来数数妙蛙种子身上的颜色：主体的蓝绿色，毒斑的深蓝色，植株的浅绿色。每种颜色都有各自的不可替代的作用，这就是简单上色的优点。妙蛙种子身长０.７m，体重６.９kg。这里的身长指的应该是从鼻尖到尾端的距离。这是将现实中的小生物进行了放大夸张的操作设计。体重也是如此。这种夸张的设计也是设计者惯用的手段，这使得口袋妖怪在体型上更向人类靠拢，更能紧密人与口袋妖怪之间的联系，使玩家更容易为之投入情感，从而促进口袋游戏的发展。由此可见，口袋妖怪形象设计并不只是简单的审美和绘画，更始富有商业意味的人性化的活动。



妙蛙草和妙蛙种子的主体大同小异，妙蛙草头上的突起分明有了耳朵似的外形。宽大的嘴里伸出了几颗锋利的牙齿，四肢和爪子也变得健壮了一点，使人能够想象妙蛙草的破坏力。皮肤还是一样的蓝绿色，还是一样分布着一些大大小小的深蓝色的毒斑。妙蛙草背上的植物与妙蛙种子的不同,它的叶子已经展开,红色的花骨朵和棕色的茎显露了出来。然而，植株和主体之间的连结处仍然不明显，被张开的叶子遮挡了起来。这是设计者的有意设计，因为毕竟动物和植物之间有很大的差异，如何将两种不同的细胞结构融合在一起，是一个很困难的问题。如果处理不好，会让人感到主体和植株是脱节的，这就影响了口袋妖怪形象的整体性。如今的这种看似“蒙混”的设计方法却很巧妙地回避了这个棘手的

问题，而且令人感觉形象连贯，另外，也有饱满的卡通感。数数妙蛙草的颜色种类：皮肤的蓝绿色，毒斑的深蓝色，叶子的绿色，花苞的红色。各种颜色各司其职，不可忽略，不可替代。妙蛙草身长１．０m，体重１３．０kg。此身长也应该是鼻尖到尾端的长度，同样也是放大的夸张手法。



妙蛙花的外形更显得凶猛剽悍。头上的突起可以定性为耳朵了，脸和嘴变得更宽大了，四肢和爪子生长得也如此强壮，以至于妙蛙花看起来就像是一台坦克一样既沉稳又有破坏力。皮肤依旧，但大大小小的毒斑已被三三两两的疙瘩所取代——这或许是妙蛙花与蟾蜍唯一的相同之处了。至于背上的植物,叶子已经完全展开，一共四片，向前伸展的一片较长较大,前端盖在妙蛙花主体的头顶上——这是主体和植物之间的又一点联系,也更能体现出PM形象的层次感。花苞已经绽开了,花瓣不是很饱满。而是六片很薄的红色类梯形的花瓣，边缘还有些缺口——这也是细节之一。花瓣上还有白色的圆形或椭圆形斑点，代替毒斑来说明妙蛙花的毒属性。另外，花蕊采用象征性的形状，使妙蛙花的形象趋向卡通。与妙蛙草相同，设计者也没有明确主体和植株之间的连接方式，使两者之间的联系更紧密。如此紧密的联系和主体的层次使得妙蛙花的主体和植株已经浑然一体了。将两个完全没有关系的生物融合得如此融洽，正是设计的成功之处。可以说，妙蛙花的形象是一个经典的成功案例，不可多得。数数妙蛙花身上的颜色：主体的蓝绿色，叶子的绿色，花的红色，花瓣毒斑的白色，茎的棕色，花蕊的黄色。虽然种类多了点，但都是恰如其分地安排到了适当的位置和面积。妙蛙花身长２．０m，体重１００．０kg。身长依然还应是鼻尖到尾端的距离。

妙蛙系列在图鉴上排在第一位次，以草系主角怪兽的身份收录在图鉴中。就妙蛙系列的身长来看，可估测妙蛙种子高约０．４m，妙蛙草高约０．７m，妙蛙花高约１．６m（均取正常站立时，最高点到地



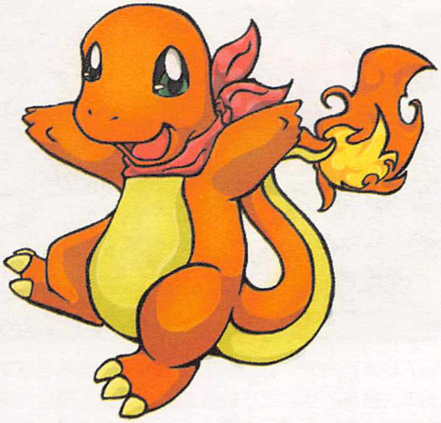
面的垂直距离），可以看出，妙蛙花的身高与正常成年人身高相当。由于妙蛙系列取蟾蜍为原型，又是草系主角PM，因此在形象设计上，要将属性因素体现出来，于是，便采用了植物加毒蟾蜍的组合方法来体现其草加毒的属性。另外，这种跨物种的组合方式也很新颖，也是设计的成功之处。

动画中印象最深刻的莫过于四个招数，寄生种子、藤鞭、飞叶快刀、阳光烈焰。首先说说寄生种子，无外乎是吸取别人力量充实自己实力。一个中子飞过去打到对方，随即生长出藤把对手包围住，虽然用的时候并不多，但是出场往往会有很大的效果，给人很深刻的影响。藤鞭在动画中用处颇多，个人认为属于肉搏招数。虽然藤鞭是瞬间生长出来的，但也应该属于自身的一部分。藤鞭攻击的方式一般是鞭打和捆绑。鞭打就不多说了，捆绑往往和叩打连用，先束缚住对方不得行动，而后将对方扔飞或者摔在地上。飞叶快刀也是常见的主要攻击招数。扔出叶子攻击别人，叶子的锋利程度可想而知，虽然威力不算是巨大，但也是主要伤害对方的招事。阳光烈焰，动画中非常使用，并不像游戏中需要积攒那么长的时间，而是有可能在极短的时间内攒够能量给予对方致命的伤害。

004～006　小火龙　火恐龙　喷火龙：

这三只PM的原型应该就是恐龙了。其中,喷火龙的造型也有点西方文化中的飞龙的意味。由于在其他游戏和动漫中,以恐龙和飞龙为原型设计的龙形角色数不胜数,因此,这三只PM形象的取材不免让人感到有点缺乏新意。另外，就笔者个人经验而言，龙形怪兽的创作难度也比较低。综上所述,对这三只PM的形象设计的最初评价不会很高。

可是,在玩家们选择最初的PM伙伴时,小火龙却是人气最高的PM。这说明,火龙系列PM的形象仍然有值得研究和学习的地方。我们可以看到,玩家们选



择小火龙的最简单的理由就是，小火龙的外形比较可爱，不像妙蛙种子那样大脸宽嘴，也不像杰尼龟那样呆头呆脑，而是以比较标准的卡通化恐龙的形象示人。

和妙蛙系列一样，火龙系列也体现了属性因素对PM外形的影响：小火龙、火恐龙、喷火龙尾端永不熄灭的火种和喷火龙的一对翅膀，很到位地说明了它们各自的属性。属性因素影响PM外形是PM形象设计研究的主要课题之一。

以恐龙为原型的小火龙，外形更接近蜥蜴。小火龙的外形与二者都有相近之处：体形如小型啮齿类恐龙，而四肢却不似啮齿类恐龙一样强健，却与蜥蜴相似。小火龙没有啮齿类恐龙那样强有力的颚和齿，也没有健硕的身体和四肢，给人的感觉也只是卡通化的可爱。小火龙的形象几乎都是圆圆的：圆圆的脑袋，圆圆的眼睛，以近刚才提到的躯干和四肢。这样的外形确实可以作为所有龙形怪兽的卡通化典范。数数小火龙的形象所含有的颜色：身体的橙红色，腹部的淡黄色，火苗的红色和黄色。所有的颜色的色调一致，都为暖色调，且都能体现火属性这一线索。因此，设计小火龙的工作在选色上还是成功的。小火龙身长０．６m，体重８．５m。身长指的是站立时，头顶到地面垂直高度对于现实中巨大的啮齿类恐龙而言，０．６m实在是可以忽略不计的了，这个身长的设定也是为了缩小PM与人之间的差距，是缩小的夸张手法。

火恐龙的体形与小火龙大同小异，一样都是站立的啮齿类恐龙的外形。不过，在细节方面，两者却有很大的差别。小火龙的脑袋是圆圆的，且嘴与头的区分不是很明显；而火恐龙的头顶生出了一支犄角，且嘴也变长了。与小火龙短小的四肢相比火恐龙的四肢明显强壮了许多，尤其是上肢的变化，变得宽大厚实。火恐龙的凶狠的眼神也取代了小火龙圆圆的可爱的眼睛。这一切都是为了表现火恐龙强大的攻击力而设计的，是火龙系列由可爱向英俊暴力型的转型成功的实现。另外，小火龙进化成火恐龙后的种种外形的变化，使火龙系列的形象向恐龙又迈进了一步。不过，火恐龙头上的犄角的设计预示着火龙并不只是简单的恐龙模型，这也是为了第三形态——喷火龙的设计提供素材和模板。火恐龙与小火龙一样，尾端也燃烧着火焰，用以说明属性。另外，火恐龙的取色（橙红色和淡黄色）也进一步渲染了火的气氛。上色也是一如既往的大面积色块上色法，没有多余的对形象没有意义的小面积色块、斑点或花纹，这也是PM形象给人以朴素、简单的感觉的原因。火恐龙身长１．１m，体重１９．０kg。身长也是指站立时头上犄角到地面的垂直高度。虽然火恐龙的个头儿比小火龙大，但与人类相比还是相当的。

喷火龙以其拉风的外形一直受玩家们热捧。喷火龙的体形与火恐龙相比，又有了很大的不同。它不再单纯是啮齿类恐龙的体形特征，而是成了啮齿类恐龙与蜥脚类恐龙的组合：头、嘴、齿、上肢等是啮齿类恐龙的样板，而颈、下肢、尾等则有蜥脚



类恐龙的特征。上面也提到过，小火龙也有点蜥蜴的特征，因此，喷火龙变成如此组合型的PM也就说得通了。如此明显的组合设计使得喷火龙的恐龙形象面目全非，然而，玩家们却不容易发现其形象的怪异，或许是因为西方飞龙的形象已经深入人心了吧。先前提到火恐龙头上的一只犄角其实是喷火龙形象设计的过度，喷火龙头上已然生出了两只犄角。犄角的形状与东方文化中龙的似鹿的犄角显然不同，它显得更简单了——这一风格确与西方类似。只是有一个缺憾，喷火龙在火恐龙阶段没有任何征兆的情况下，赫然进化出了一对翅膀，这分明是取自西方飞



龙的灵感。而且，在西方文化中，飞龙都是会吐火的。喷火龙无疑又与西方飞龙的关系等进了一步。因此，说喷火龙的原型就是西方飞龙也是可以的。喷火龙的脸型与火恐龙没有多大差别，与火恐龙相比，喷火龙的外形确实夸张了不少：脖子变得很长，躯干也变成了原来一样的圆圆的，以及在火恐龙阶段已经成长得很强壮的上肢，到了喷火龙阶段却变得如此细小——这点与霸王龙等啮齿类恐龙类似，这样的设计估计是为了说明喷火龙的攻击力的强大吧。至于其他部分，包括尾端的火焰这一经典设计，都与火恐龙无异。喷火龙身上的颜色也是一贯的特色，只不过翅膀内侧的蓝灰色与各影响因素无关，但在传统意识里，飞龙的翅膀内侧就应该是这样偏灰的色调，所以看起来也不感觉突兀。喷火龙身长１．７m，体重９０．５kg。身长与正常成年人身高差不多，这是PM形象贴近人类的表现，因此可以作为主角PM。不过可以看出，喷火龙的体型无论与恐龙还是与西方飞龙比起来，都显得如此渺小，因此在图鉴上只能作为主角的伙伴PM出现，无法与神兽相提并论。



火龙系列在图鉴中的地位是火系主角PM。喷火龙的身高也与正常成年人相当。火龙系列以恐龙和飞龙为原型，而且也采用了大量的相似点加入设计，因此在做单独个体的形象设计时会比较轻松，然而在做进化连的设计上时，则出现了稍许不足。刚才也提到，喷火龙在没有征兆的情况下进化出了翅膀，如果说喷火龙那西方飞龙的形象是成功的话，那么只好认为设计者在设计火恐龙的时候没有做好过渡，这或许是唯一的遗憾。但是瑕不掩瑜，喷火龙出色的形象仍然毋庸质疑：采用多种龙类生物的组合方式而设计，体型、属性等对外形的影响也都是成功的设计。

动画中最常见的显然是喷射火焰，作为最基本的攻击招数，威力不可小觑。要说喷火龙在动画中最常见的招数显然就是地球上投了，小智很多场战斗都是以完美的地球上投结束掉华丽的比赛。其实要说喷火龙群是很适合当飞龙，骑上去很舒服，而且飞得也不慢，本身能力也很强，虽然在动画中有时候去拉气球，个人认为这个太可惜了。

007～009　杰尼龟　卡咪龟　水箭龟：

水龟系列的原型应该就是普通的龟类了，不过，与真实的龟类的区别还是很明显的：龟类都是四足着地爬行的，而水龟系列却均是后肢着地，前肢被解放出来，整体呈站立状；龟类的皮肤一般以灰绿色为主，而水龟系列则是选用了淡蓝色；龟类的尾巴除少数几个品种外，一般都是短小的，而水龟系列除水箭龟外，尾巴都有各自奇怪的造型；龟类是没有耳朵结构的，而杰尼龟在进化之后却长出了类似耳朵的身体结构……诸如此类的不同点，使得水龟系列的形象更趋于卡通化。卡通化是赢得玩家青睐的成功手段，也是成为主角PM的必备条件。

杰尼龟的原型来自于龟类，刚才也粗略地分析了它与龟类之间的区别的大致体现，现在就从细节方面深入地分析一下。细看头部，龟类的头部大多呈圆角三角形，嘴鼻自成结构而短小，有颈；杰尼龟的头部呈圆形，嘴鼻结构均不明显，皆附于脸上，这与人的面部有相似之处。龟类的眼睛圆而小，而杰尼龟的眼睛则是又大又圆，这也是形象卡通化的体现。细看躯干：龟类的躯干以硬壳包覆，杰尼龟也采用了这种有龟类特色的身体结构；对于背壳而言，多数龟类的背壳呈圆形，较平坦，表面分为若干小块且较平滑而杰尼龟的背壳虽然也呈圆形且分成若干小块，但突起弧度较大，这一点确与象鼻龟类似。细看四肢，龟类的四肢短小，有些龟有细小的爪子，有些龟有强健粗壮的足，有些龟则有演化

了的鳍状肢；杰尼龟的四肢采用了类似爪子的结构，不过它的趾却没有爪子，而是粗略地分出了几个指头，由于趾比较细小，所以对整体的影响不是很大。细看尾巴：龟类的尾巴一般都比较短，而杰尼龟的尾巴占身体的比例明显较大。有较长尾巴的龟类以鳄龟为代表，但无论哪种龟，也无论尾巴的长短，尾巴的形状都是细长而尖的，而杰尼龟的尾巴与现实中的龟类截然不同，它的尾巴与躯干的连接处较细，到了尾端反而变宽变大变圆了，这与现实中龟类的尾巴造型完全背道而驰，另外，尾端还有涡轮似的象征旋涡的线条，体现了杰尼龟的水属性，这样的设计也是为了实现杰尼龟形象的卡通化，采用了象征的手法。细看皮肤：龟类的皮肤一般呈灰绿色，也有的是灰色或鲜绿色；而杰尼龟的皮肤则是统一的浅蓝色，这一设定也体现了杰尼龟的水属性，再一次说明了属性对外形设计的影响不可忽略。身上的颜色：皮肤的浅蓝色，背壳的棕色，腹壳的浅黄色，这些颜色都不是能让人眼前一亮的颜色，这与龟类的颜色给人的感觉差不多。棕色和浅黄色是对龟类外壳颜色的夸张设计：加大两种颜色之间的反差。浅蓝色代表水的颜色，是属性因素的影响。采用的颜色都是纯色，没有加入灰色或相应反色，显得简单明了。这些颜色也都是各自有各自的作用，且所占面积较大，也是简单上色的体现。杰尼龟身长０.５m，体重８.５m。龟类给人以笨重的感觉，因此体重设定地比较大。这里的身长指的应该是站立时头顶至地面的垂直距离，这样的身长也是适合主角PM的身长的。



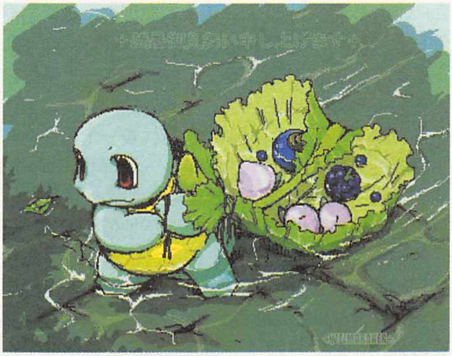
卡咪龟的体形与杰尼龟大致相同，而细节方面，两者却有很大的不同，致使给人的感觉完全不同。头部方面，卡咪龟和杰尼龟最大的不同便是在头的两侧上方有一对白色的类似耳朵的结构。众所周知，从外观来看，龟类是没有耳朵的。给卡咪龟设计耳朵是为了什么呢？暂且先把这个问题放一放。再看卡咪龟的眼睛和牙齿，从这些细节改变都能感觉到水龟系列由可爱型向战斗型的转变。卡咪龟的躯干与杰尼龟没什么不同，整体感觉都差不多，只是腹壳分块方式不同而已。至于四肢，卡咪龟已然生长出了爪子，更表现了它的攻击性。最后，卡咪龟的尾巴也是这PM形象的一大亮点。它的尾巴已经完全没有龟类的特征，反而更像是金鱼的尾巴：尾巴与身体的连接处较细，到尾端发散开来，并分成若干条，每条支尾终端也有涡轮式的线条设计。结合官方介绍，卡咪龟游泳的速度很快，需要用耳朵来保持平衡。由此可以将卡咪龟白色的耳朵和尾巴理解成浪花的象征。游泳速度快，就容易溅起浪花，因此卡咪龟的耳朵和尾巴正可以反映卡咪龟迅速敏捷的身手——这就好象在漫画中要表现某人或某物运动速度很快时，往往会在与其运动方向相反的方向画几道直线。卡咪龟的耳朵和尾巴也起到了相同的作用，只不过不同的是，其他漫画里的那种手段只是一种衬托方式，而卡咪龟的这种设计则是直接加成在其固有形象上的，这也是设计的与众不同之处。另外，尾端涡轮式的线条设计和浅蓝色皮肤同样也体现了属性因素的影响。卡咪龟的颜色选取也和杰尼龟一样，采用大面积上色法，每种颜色都无可替代，整体感觉简练、朴素。卡咪龟身长１.０m，体重２２.５kg。这个身长指的也是站立时，头顶到地面的垂直距离，体型大小与其他主角PM大致相同。



水箭龟作为水主角PM的最终进化形态，其外形与卡咪龟相差甚大。就头部而言，水箭龟的头不再是圆形的结构基础，而是分离出了鼻和嘴的结构，另外，下颚采用了腹壳一样的颜色，眼睛的轮廓变成了方形，耳朵的轮廓也明确了，呈三角形。躯干的大体感觉还是与杰尼龟和卡咪龟相似，腹壳的分块

方式有所改变。四肢的结构变得复杂了，上肢出现了环节结构，显得很粗壮，下肢仿佛设计了膝盖的结构,这些都是细节上的设计，但却是能表现出水箭龟强壮和有力的一面。另外，进化后的爪子也多多少少体现了水箭龟的强健。还有一个细节方面的变化,杰尼龟和卡咪龟的四肢与身体的连接显得过于简单，而水箭龟的四肢与身体的连接处以及背壳与腹壳的连接处都有白色的辅助结构，虽然是细节变化，但给人的感觉却有明显的不同：杰尼龟和卡咪龟略显单薄，而水箭龟的形象则显得厚实和丰满，并且富有立体感。与卡咪龟飘逸的尾巴和杰尼龟可爱的尾巴相比较，水箭龟尾巴的造型显得比较普通,只是和现实中的龟类的尾巴一样。从以上看来，或许让人感觉水箭龟的形象设计少了点新意。但是，这些普通的平淡的设计却正能衬托出水箭龟的独树一帜的特色——背壳中的炮管。炮管这一设计，纵观迄今为止的所有PM，都没有任何一只PM有如此先进的武器。许多玩家都说现在的PM有很多都显得太机械化了，但那些都只不过是披着看似钢铁的皮肤而已。而水箭龟这两门大炮，却无疑是人类文明的产物，机械化程度很高，虽然造型和结构很简单，却也是因为该系列PM的整体的朴素、简单的风格所影响，将结构复杂的炮管形象化、卡通化了。然而玩家中却鲜有批评水箭龟形象机械化的，这是为什么呢？原因也许就是水箭龟的躯干与炮管融合得恰倒好处，炮管由翻开的背壳中伸出，本身就说明了炮管就是水箭龟身体的一部分，而不是硬加上去的身外之物。另外，炮管所占体积适中，不但不会被忽略，而且被身体其他不出彩的部分所衬托，可以说是巧夺天工般的设计安排。当然，设计者能将龟的躯体与炮管这两个完全不搭调的事物设计得如此融洽，以至于原本好似明目张胆的造型，却得到如此均衡、自然的效果，也反映了设计者的胆识、水准和创新意识。根据十余年来，我们从各方面对水箭龟的了解可知，这两门大炮的用途是喷水，而不是发射炮弹。我们又知道，水箭龟是水属性的，“喷水”也正符合属性因素影响外形设计的规律，因此，我们可以认为，消防水枪就是这两门大炮的设计原型。与其未进化形态一样，水箭龟身上的颜色也是那几种，蓝色的皮肤又一次验证了属性因素对外形的影响。水箭龟身长１．６m，体重８５．５m。这里的身长也是站立时头顶到地面的垂直距离。原本体重较大的水龟系列，到了最终形态，反而成了最轻的了，这或许与它的体积有关。这类问题，我们将在以后做专题讨论。

水龟系列在图鉴中是水主角PM的地位，水箭龟1.6m的身高也与正常成年人相当。水龟系列各只PM



的形象都无可厚非，但缺点与火龙系列一样，进化稍显突兀，过渡不够完全，简单的说，就是外形的重点要素的改变跨度过大，以至于除了体型大小外没有循序渐进的感觉。这是一点不足之处。但是，卡咪龟的耳朵和尾巴，以及水箭龟的炮管，都是不可多得的经典之作。

他们在动画中最擅长的主要是火箭头槌、高速旋转、水枪和水炮。动画中的火箭头槌和阳光烈焰一样，并没有很长的蓄力过程，甚至不怎么需要蓄力就可以给对方很大的伤害。高速旋转在对战中主要用于清除钉子，但是在动画中却有防御别人攻击的意想不到的效果。水枪只有杰尼龟和卡咪龟才经常使用，作为射击类的招数起很重要的一点就是瞄准，不过在动画中仍然很容易避开，所以一般都是等人靠近之后才给予对方有效打击。水箭龟最擅长的莫过于水炮。作为水系的强力绝招，虽然命中方面在动画中和水枪差不多，但是威力绝不可同日而语，水枪在动画中并不能给予像喷火龙那样实力强劲的家伙，但是水炮明显威胁着喷火龙。最典型的例子就是在成都联盟白银大会上，小智的喷火龙被小茂的水箭龟的水炮一度逼入绝境。



主角PM小结：先前的三个系列的九只PM即为主角PM，它们在图鉴中的位置在前九位。在选取主

角PM时，要考虑到此PM是否具有典型性，是否易得到玩家的喜爱，是否能体现人格化、人性化等问题，这些都在以上谈过了。现在来看，选这三个系列作为主角的PM有些什么特点。首先，它们均满足上述条件；其次，这三个系列的PM各代表一个属性，并且该属性有其代表的鲜明的颜色，这样有助于PM形象的卡通化。另外，这三个属性相互克制，形成循环，这个设定是为了平衡三个主角PM的地位和能力。三个属性循环克制的约有1 6种组合，其中三个属性均有鲜明的代表颜色的有1 1 种，其中三种属性均属物理属性（或特殊属性）的只有1种，这种组合最终被采用，估计是为了平衡而考虑的。且这三个属性全部来自于金、木、水、火、土这五大元素，象征了口袋妖怪的自然之美。因此，选用草、火、水作为主角的属性是再适合不过的了。在给这三个属性的PM排序时，要考虑到属性代表颜色的影响因素：草系对应绿色，火系对应红色，水系对应蓝色。从色调上来看，绿色属于中间色，红色属于暖色，蓝色属于冷色——这进一步体现了口袋妖怪形象的平衡感。在排序方面，由于绿色和蓝色比较接近，为了加大反差，便将红色的火系排在了中间以隔开绿色和蓝色。至于绿色和蓝色孰先孰后，貌似没有什么具体要求。纵观各主角的总体形象，妙蛙系列正常站立时是四足着地状，而喷火龙和水箭龟两个系列正常站立时是后肢着地状的。另外，从各主角的初始招式上来看，妙蛙种子的初始招式为撞击，小火龙的初始招式为抓挠，杰尼龟的初始招式为撞击。这与它们的外形也是很有关的：妙蛙种子和杰尼龟浑圆的身体适合搭配撞击，而小火龙有锐利的爪子，则适合与抓挠搭配。最后，主角PM的原型都为两栖类或爬行类动物，这也是主角PM的特点之一。

以上仅仅是对该三种主角PM的初步的研究统计和小结，以后将做系统总结。

010～012　绿毛虫　铁甲蛹　巴大蝴：

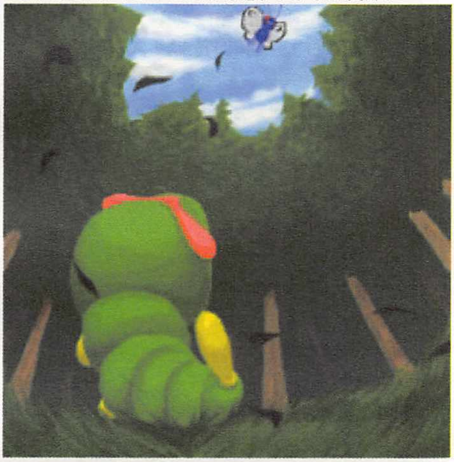
这三只PM的原型是昆虫类动物，这是属性因素影响的结果。虫系是口袋妖怪十七种属性中少数以物种而设定的属性之一，由于能直接在物种的设计上体现属性因素，因此设计虫系PM会比较方便。另外，在现实世界中，昆虫类动物的种类也是最多的，这使得虫系PM的原型取材变得相当广泛，这也是虫系PM设计方便的一个原因。再者，在口袋妖怪中，虫系的“虫”字代表的不仅仅是昆虫，还包括其他类似虫的或者在传统意识中为虫的动物，如蜘蛛、蚯蚓等非昆虫类的动物，这使“虫”所包含的内容变得更为丰富，这也是虫系PM取材及设计方便简单的原因之一。

当然，对绿毛虫、铁甲蛹、巴大蝴来说，它们显然是以正统的昆虫为原型而设计的PM，分别取毛虫、虫蛹、蝴蝶为原型，根据现实中毛虫结蛹，然后破蛹化蝶的成长规律，设计了从绿毛虫到铁甲蛹，再到巴大蝴的进化链。这个符合生物生长规律的进化链无疑是这三只PM最大的成功之处。



绿毛虫的形象是一条绿色的毛虫。与真实毛虫不同，绿毛虫头部较大，眼睛又圆又大，头部前方还有一“Y”字型的红色的绒须状的结构。这些都是不同于毛虫的地方，而这些夸张和添加的部分正是绿毛虫形象卡通化的体现。试想一下，如果绿毛虫如现实中的毛虫或蚕一样，全身以几个环节构成，头尾不分，眼睛也分辨不清在哪里，那么绿毛虫将会是何等的平庸无奇，必将被挑剔的玩家所遗忘。然而，绿毛虫虽然有卡通化的设计，但并不彻底。除了以上说到的几点以外，就鲜有让人眼前一亮的或是能体现各项影响因素的设计。细看一下细节方面，绿毛虫的全身由若干环节构成，每个环节生有一对足。腹背颜色不同。圆形的大脑袋两侧有一对大眼睛，呈圆形，黑色，周围还有一圈黄色的眼睑似的结构。嘴的结构很奇怪，分成两个环节，颜色采用与腹部一样的颜色，与头部区分开来。观察嘴与头部的分界部分，可以看出，绿色的结构好象铠甲一般披覆在绿毛虫身上。由于绿毛虫体型较小，以上种种的结构未免显得过于精细了。再看头部前上方红色的绒须，就创意来讲，还是不错的，给以绿色为主的绿毛虫加上一点反色的装饰，达到修饰的效果。但是，就整体来讲，这一绒须对整体的影响并

不大，造型或颜色都不能体现其形象的成功之处，反而给人以零散的感觉。另外，尾端水滴状的结构也有点莫名其妙。综上所述，过于精致的结构正是绿毛虫形象设计的不足之处。绿毛虫身上的颜色由绿色、浅黄色和红色组成，颜色算是亮色，增强了绿毛虫形象的卡通感，但对形象却没有什么作用，也不能体现各影响因素的作用，小面积的红色也有零散的感觉。因此，颜色对于绿毛虫来说应该算是失败的。绿毛虫身长０．３m，体重２．９m。身长是头部前端到尾端的距离，是对毛虫形象放大的夸张设计。



至于绿毛虫的进化形态铁甲蛹，虽然外形与绿毛虫相差巨大，可是却与现实中毛虫结蛹的生长方式相同，已被人们所接受，因此，这样的进化给人的感觉不会像是火恐龙进化成喷火龙那样突兀。这种写实的进化进程就是铁甲蛹的第一个成功之处。铁甲蛹是代表虫蛹的形象而出现的，但可以看出，它的结构要比现实中那些枝枝节节的蛹的结构简明许多。铁甲蛹全身呈四角星形，四个角分别位于头部、尾部和肩部，头部的脚比尾部的角短，肩部的角比较小，且指向斜后方。从侧面看，整体呈月牙状。头部较宽，尾部较窄……种种设计，赋予铁甲蛹的造型以艺术之美感。虽然，铁甲蛹的圆形的眼睛半开半闭，没有生气，但却能给人以懒散的感觉，这是成功表现PM性格特征的设计。铁甲蛹身上寥寥的几根线条，恰倒好处地阐述了其身体的各个结构。铁甲蛹通体就一种颜色——黄绿色，这是为生活在森林里的不会进攻，只能靠防御生存的蛹提供的保护色，这是符合逻辑的设计。铁甲蛹身长0.7m，体重9.9kg。身长为头顶到尾端的距离。

正如毛虫破蛹而出，成长为蝶一样，铁甲蛹进化为了巴大蝴。巴大蝴以蝴蝶为原型，忽略了各种蝴蝶纷繁复杂的特色，仅将蝴蝶区别于其他昆虫的特征保留了下来，从而设计出一个能代表所有蝴蝶的一般形象模型。因此，总体造型还是以简单为主。头和躯干各为圆形结构，在其上用简单的几何形状安排上一些必要的身体结构：眼睛、口鼻和四肢，其余的不必要的皆省略了，这使得巴大蝴的形象既有原型的特征，又有朴素的特点。众所周知，昆虫的身体分为头部、胸部和腹部，且有三对足，均生于胸部。因此，对于巴大蝴的身体结构，与其说它的原型是昆虫，还不如说它与人型更类似，当然，仅限躯干部分。这个与原型不同的地方也使得巴大蝴的形象卡通化了。另外，弯弯的触须和两对一大一小的翅膀也是蝴蝶的形象特征。只不过与简明的主旨不相容的是，翅膀上的线条太过于冗杂，很难让人记忆。但由于这是昆虫的翼的特点，巴大蝴的设计不能脱离原型，所以这样复杂的设计看来也是不可避免的。看看巴大蝴身上的颜色：头和身体的紫色，眼睛的暗红色，口鼻和四肢的蓝色，翅膀的黑色和白色，总体感觉并不亮眼。虽说上色方法没有变，但是颜色的选取有点不合常理，尤其是蓝色的口鼻和四肢，完全不能理解这样取色的意图是什么。如此莫名其妙的颜色设计算是失败之处。巴大蝴身长１．１m，体重３２．０kg。如果这里的身长还指的是身体长度的话，就有点夸张了。因此，如果理解为翼展的话还算比较合适。所以，仅凭借身长数据来判断PM大小，有时候也是不准确的。对于身长体重方面的研究，将在以后为大家阐述。



绿毛虫系列在图鉴中的地位是初期路边杂兵级角色PM，有能力低，出现率高，进化快，养成容易的特点。这些特点与其形象也是有关的：原型来源普遍，体型较小，外形平庸，颜色设计没有亮点……种种事实决定了绿毛虫系列只能屈于杂兵级别。当然，虽然其地位不高，但我们也不能否定铁甲蛹出



色的美感设计这一成功之处。

看过动画的朋友也许都觉得绿毛虫并不是很恐怖。相反地，有很可爱的一面。动画中绿毛虫通过动画那种特写，充分展现了其眼睛的魅力，大大的眼睛伴随着泪水往往能打动观众。铁甲蛹在动画中不会动，属于过渡期，在这里不提。巴大蝴在动画中同样，最实用的招数是三粉，既麻痹粉、催眠粉和毒粉。三粉一出，别的PM也不敢靠近。动画中的巴大蝴有自己独特的舞蹈，我想也许是根据蝴蝶翩翩起舞的灵感写下的吧。

013～015　独角虫　铁壳昆　大针蜂：

这个系列的PM的原型也是昆虫，进化进程也采用了模拟现实某些昆虫的生长方式，只不过最终形态不是蝴蝶，而是常在儿歌中与蝴蝶并列出现的蜜蜂。这一点在图鉴设计上是成功的，采用了物种对立法，使图鉴看起来更系统、更整齐，也使得某些不易被重视的PM能获得和其他PM同样的地位。

如果抛开图鉴的影响，单看独角虫系列PM的形象，我们就会发现，比起绿毛虫系列，独角虫系列的形象设计已经有了一个主题，它的形象始终围绕着独角虫系列区别于绿毛虫系列的额新增属性——毒属性，以及象征有毒的白色的针而进行设计。独角虫系列主题的明确，本身就是其设计思路的成功之处。

来看细节。独角虫的原型也是毛虫或蚕一类的动物，不过，与绿毛虫不同的是，在独角虫的头顶和尾端各设计了一枚白色的针刺。配合上它的毒属性，很容易让人联想到故事中经常出现的毒针这一意象。另外，一般身上有刺的虫，在人看来，都是有毒的、很危险的，因此，这个针刺的设计可以看作是能体现属性因素影响设计的结果。独角虫与毛虫一样，身体也是由许多环节构成，每个环节生有一对足，而且眼睛也很小。另外，独角虫也有与其原型不同的卡通化设计，它有口鼻结构，但其结构比绿毛虫要简单很多，从整体来讲也是这样。绿毛虫的形象既有环节结构，又有腹背结构；而独角虫却只有环节结构。前文也提过，在绿毛虫的形象上设计如此复杂的结构是失败的，那么独角虫的简明的结构就比较成功了；而且，保留的环节结构也是表现原型的设计，因此是不可缺少或省略的。所以，独角虫的环节结构对独角虫的形象来说是恰倒好处的。另外，从结构组合来讲，把独角虫黄褐色的身体看作主体，把口鼻、足以及头尾的毒针看作附件，可以看到，附件和主体之间的连接没有层次的过渡，也没有结构的嵌套，只是简单地摆放上去而已。这种组合方式是赤－绿－青－皮卡丘版PM造型的朴素风格的体现，因此，虽然在看独角虫个体时可能会感到没有新意，但在整个图鉴的角度来看，这样的形象是成功的。独角虫身上只有三种颜色：身体的黄褐色，口鼻和足的红色，毒针的白色。颜色使用相当简单，不过颜色的选取仍然不是很恰当，尤其是口鼻和足的红色，乍看之下和身体的颜色反差很大，感觉有点跳。但是，鉴于独角虫的毒属性，有较大反差的颜色反倒能表现它的剧毒，因此，这样的颜色也可以看作是属性因素的影响结果。独角虫身长0.3m，体重3.2kg。身长指的是主体的长度。与绿毛虫一样，也用了夸张的设计手法。这种手法是设计者所惯用的，将现实中应该很小的生物放大，将现实中应该很大的生物缩小，使得各PM形象之间的差距减小了，这大概也是出于游戏平衡性的考虑吧（仅仅从形体上而言）。



独角虫进化成铁壳昆，与绿毛虫进化成铁甲蛹对应，也模仿了毛虫结蛹的另类的生长方式。如果

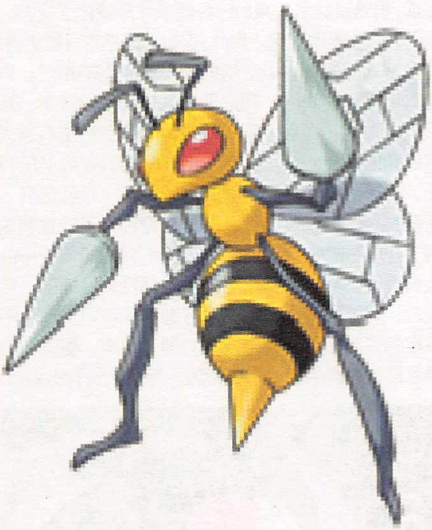
说铁甲蛹形象的线条有艺术的美感的话，那么铁壳昆形象所塑造的结构可以说是层次的杰作。铁壳昆整体呈上部圆而大，下部尖而小的格局，直立状。蛹的头部呈半球形，胸部和腹部连成一体，呈纺锤形。头部有两个圆角三角形状的眼睛，所占面积较大，全部用黑色填充，并适当地点上高光，使得这对眼睛看起来饱满充实。腹部以两条环形线圈勾勒来表现，可以说是符合朴素的风格。接下来要做的就是头部和腹部的过渡工作，也就是胸部的设计。要设计好蛹的胸部结构，做好过渡工作，先要掌握头部和腹部的特征。头部比较大，腹部比较尖，因此，胸部的大小最好介于两者之间，使整体看起来不显突兀，有蛹的那种自然的几何形状的感觉；头部是由蛹的外壳包覆的，内部结构无法得知，而腹部则是以其固有的结构示人，所以胸部的结构以模棱两可为优，既要有蛹的外壳的包覆，又要能体现其固有的结构。再来看看设计者是怎么做的：铁壳昆的胸部显然有外壳覆盖，但却不如头部的外壳包裹得那么严实，能清楚地分辨出其外壳的层次。外壳分明由三个层面叠加而成，上面的两个层面面积较小，下面的一个层面面积较大。试假想，如果将胸部的外壳展开，应该会得到一个等腰三角形。将这个等腰三角形翻卷后披在铁壳昆胸部，即成大家现在看到的铁壳昆的形象，玩家们应该可以想象这样的情状。等腰三角形由背部向胸前翻卷，则三角形的两个底角必然会在胸部前方相遇，接下来要处理的就是两个底角连接的问题。如果单以一条线加以分隔，显然不太协调，且缺乏美感；如果如其背部一样，各层面相连，则上面两个层面将会呈圆环形，这样一来，其形象从上至下基本呈现环形的叠加——半球形头部的环形底线，两个环形层面，以及腹部处勾勒的环形线，如此设计不免让人感到单调。那么，设计者是如何将这个问题解决，并且使其形象称得上是“层次之杰作”的呢？我们来观察分析一下，在铁壳昆前胸正中设计了一个类似领带的结构，先用一个倒三角形作为头部和“领带”结构之间的辅助结构。由于“领带”结构在竖直平面内的投影是菱形的，如果没有那个辅助结构的连接，那么菱形结构就会给人以孤立的感觉。因此，这个倒三角形结构起到了很好的过渡作用。同样的，整个“领带”结构对胸部外壳也起了相同的作用，当然，同时也起到了阻挡的作用，阻挡了上述胸部外壳两个底角的连接处，其原理与效果跟妙蛙草背上的叶子阻挡了茎与主体的连接处一样，因此也是成功点之一。另外，胸部外壳的各个结构都不是纯粹的“片”，而是由“面”构成的饱满充实的形体；各个结构之间的搭建并不是随意的，而是根据结构的形状和线条安排的，符合几何形体的透视关系，这也是成功点之一。虽然铁壳昆的结构与绿毛虫一样、甚至更为复杂，但两者最大的不同就是，绿毛虫的结构随意，没有立体感，显得单薄；而铁壳昆则是严格恪守几何形体的结构特点而设计的饱满的形象。这也是为什么一个失败，一个成功的原因。如果说铁甲蛹的美在于形象思维的飘逸洒脱的线条勾勒，那么铁壳昆的美就在于逻辑思维的严格缜密的结构布局。铁壳昆全身就一种颜色——土黄色，这也是为无法移动的铁壳昆提供的天然的保护色，这是符合自然规律的设计。铁壳昆身长０.６m，体重１０.０kg。身长指的是头顶到腹部底端的长度。

与巴大蝴对应，大针蜂被安排为铁壳昆的进化形态。与巴大蝴身体的人型化不同的是，大针蜂的身体仍然保留昆虫的特点，分为头部、胸部和腹部。其他与其原型蜂类相同的地方还有翅膀、触须以及腹部底端的物种特征——毒针。大针蜂的颜色也采用了蜂类特征的黄色，而且在腹部上也根据原型设计上了黄黑相间的条纹。翅膀上的脉络结构也是原型的体现，虽然其脉络较原型已经简单、形象化了很多，但仍旧让人难以记忆。然而，这似乎又是不可避免的，也只好如此设计。以上这些都是对原型的阐述。再看其与原型之间的不同之处，大针蜂作为蜂类，却只有两对足，而且上部的那对足的尖端还生有巨大的锐利的白针。众所周知，尾端的毒针是蜂类的特征，而设计者除了为大针蜂保留了这一特征之外，还在其足端也加以设计，这是对物种特征的强调说明。在以后的PM形象设计中，我们还会看到更多的强调说明物种特征的成功案例。再看大针蜂的“四肢”，整体感觉纤长，然而仔细看来可以发现，每条足的关节和肌肉都用线条勾勒了出来，使细长的腿看起来结构清晰、形象饱满，与巨大锐利的双针



一同说明了其强健有力的一面。再来看大针蜂的颜色，身体采用了与原型一致的黄色，腹部条纹、四肢及触须选用了黑色，翅膀采用了概念上的白色（原型的翅膀理应是透明的，但由于形象设计的局限性以及出于形象的厚度——饱满度的考虑，选用象征性的白色比较合适）。至于眼睛的红色，那是卡通化的设计，也可以看作是剧毒的表现，与原型关系不大。可以看出，其他主要颜色都与原型有着密切的联系，且没有其余的修饰或改动，因此，这样的颜色是成功的、能体现原型的、具有简洁美的设计。大针蜂身长１．０m，体重２９．５kg。这里的身长指的也是翼展宽度。

独角虫系列在图鉴中的地位是与绿毛虫系列对立的杂兵级角色。独角虫系列的PM的主要颜色基调均为黄色，这使得进化链看起来更为整体和谐。以上都是独角虫系列在图鉴设计上的成功之处。
动画中只有大针蜂经常出现,显然是个惹人厌烦的家伙,每次出来都要追着某些人屁股后面胡乱攻击。是个不招人待见的角色。



016~018　波波　比比鸟　比雕：

这三只PM是以鸟类为原型而设计的。从它们的造型和取色方面来看，认为它们就是现实世界中真实存在的物种也不足为奇。这说明在设计波波系列时，主要运用了写实的手法，总体基调与真实的鸟类一致。但是在细看之下，仍能觉察出其中的卡通虚构意味。写实也是常用的设计手法，但在其中必然会添加入卡通化的元素，只有这样才能增加形象的深度，使之成为成功之作。下面就从细节方面分析一下该系列PM的形象。



波波的原型是以麻雀为代表的一系列常见的小体型鸟类，它与其原型有以下共同点：体型小，呈灰褐色调。这些特征也使得波波与麻雀一样不引人注目，可以说达到了形象与原型看齐的写实效果和目的。然而，正如上文提到的一样，如果只是单纯地使用写实手法，而没有修饰或再造，那么，这样的形象只能算是写生作品，却无法成为合格的形象设计作品。因此,作为入选图鉴的形象，波波必然有其不同于原型的特别之处。那么，就让我们来仔细分析一下。首先，在波波的头部就有特别的设计：麻雀的头部是以羽毛覆盖的平滑的球体，而波波的头部的羽毛之中却有三簇从喙的根部向头顶方向生长而突出的羽毛，组成了类似头冠的结构。当然，如此的结构还有另一种理解方式：三簇羽毛中间的毛色与其头和身体的背面毛色同为棕褐色，因此可以把它们看作是同一个整体的；而三簇羽毛中两边的与波波脸颊和腹部毛色相同的羽毛，由于生长在眼睛上方部位，因此可以看作是眉羽。这样理解，就不能说那三簇羽毛是头冠结构了，但这样的解释却使其形象的层次感加强了，可以说各有优点。无论怎么理解，这样的设计都是与原型差别甚大的。这个设计是其形象走向成功的第一步。其次，看其脸颊和胸部的设计：从其眼角顺着脸颊的轮廓，安排了一道黑色的羽毛，看起来仿佛是花纹一般，由宽到窄，其中有曲折，最后汇聚到一处，表示脸颊部分的结束；顺着黑色“花纹”的终点和走势，继续勾画了一条用以区分背部和胸部的线条，衔接得可谓自然而然；这条线也一直延伸到翅膀和尾部，因此翅膀上也有明显的颜色区别。另外，可以看到，在翅膀上的颜色分界线的走势不是如胸部与背部的分界线一样平整光滑，而是曲曲折折、犬牙交错、参差不齐的，这很好地表现了波波的鸟类羽毛的质感，可以说十分精彩。另外，胸部的象征其羽毛质感的设计也是同样的想法。这些又是波波的形象走

向成功的坚实一步。再来看波波的爪子：麻雀等小型鸟类的爪子一般都很细小，而波波的爪子却显得较大。这是出于形象饱满度的考虑而设计的。一般说来，PM的形象设计应避免微小、纤细的构造，至于大针蜂的四肢，则是通过对关节和肌肉的勾勒达到饱满充实的效果。因此，使形象饱满化是PM形象设计的主旨之一。于是，对于原型细小的爪子，在设计波波的爪子时必须使之变得饱满，就采用了适度扩大的方法，这也使得其形象看起来充满力量。以上种种设计，共同引导波波的形象取得了成功。波波的颜色也比较简单，且色调统一和谐：冠羽、头部背面、背部、尾羽、翅膀外侧部分区域的棕褐色，眉羽、脸颊、胸部、腹部、翅膀外侧部分区域及内侧的浅黄色，喙和爪子的粉色，以及眼角的黑色。虽然看到这样的描述，大家会感觉其形象的上色过于凌乱，但慢慢梳理会发现，这些区域大都是连成一个整体的，符合大面积上色原则。另外，面积较小的粉色则是为了表现其与羽毛不同的质感而被选用；至于黑色，则是由于其特殊的过渡作用而不可省略。这也说明了其形象设计对颜色的选取和使用的严格要求。波波身长０．３m，体重１．８kg。身长是正常站立时头顶到地面的垂直距离。波波的大小与绿毛虫或独角虫相当，且体重都比两条虫轻，这或许很令人费解。这些设定都是以后要讨论研究的。



乍看之下，比比鸟仿佛是波波的扩大版：体型变得高大挺拔，头冠结构变得更大更长更丰满，腿部结构开始显现，爪子也更粗壮了。虽然只是各部分进行了强化和扩大，但却不能简单地认为比比鸟只是一只大波波而已，因为两者还是有很多细节方面的差异的。先看比比鸟眼角的黑色“条纹”，与波波的比起来，更显得细长。同样，条纹也有曲折处，并且也在最终汇聚成一点——这代表脸颊的结束。由于条纹形状较细长，于是使比比鸟的脸显得较大。另外，黑色“条纹”也是脸颊与头部背面这两个色块的分隔线，顺着这条分隔线也延伸出一条分隔色块的线。同时，腹部与背部也有一条线加以分隔，只不过与波波不同的是，两条分隔线并没有连接，而是被一条形色块截断。虽然这是个细节的变化，但是却将比比鸟的身体结构中的脸部、颈部与腹部各部分区分开了（如果波波的身体结构简单是由于体型小的原因的话，那么作为体型较大的比比鸟，身体结构应该要清晰、明朗一些。因此，这样的设计是必要的、恰当的）。另外，分隔线同样也延伸到了翅膀的背侧，且在这里的分界线也是参差不齐的，同样也表现了羽毛的质感，但是其中又夹杂了一些大片的羽毛，也表现了鸟类羽翼逐渐丰满的成长过程。配合着整体上各结构的生长发展，可以说波波的进化遵循了循序渐进的现实的进化规律，这也是写实手法的一方面体现。比比鸟身上的颜色及其安排、布局与波波大同小异，不同之处也仅在头冠和尾巴的羽毛部分：头冠用了紫红色，尾部则用了紫红色和黄色相间的上色方法——这或许让人难以理解——本来就是与整体无关的两种颜色，居然还采用如此显眼的上色法，显然不太妥当，暂且把这归为卡通化设计一类。比比鸟身长１．１m，体重３０．０kg。身长指的是正常站立时头顶到地面的垂直距离。



比雕显然又是比比鸟的强化版：体型更为高大挺拔健硕，头冠更为飘逸华丽，腿部结构已经完全成型，爪子更是对比雕毋庸置疑的攻击力的说明。因此，比雕应该是以善斗的大型鸟类为原型而设计的形象，例如鹰、雕等。虽然整个波波系列的进化链给人的感觉是循序渐进，说明此系列PM有着很多的相似、相同、想呼应的设计，但是可以看到，波波系列各PM均有其独立的原型，这体现了进化链设计

的成功之处：将具有相同特征不同原型的形象串联成进化链。这是设计进化链时常用的方法，当然，在设计单个形象时也要考虑到组成进化链的因素。我们在以后的研究中还会看到很多类似的成功案例。回到比雕，来看细节的变化。比雕眼角同样也有黑色“条纹”，其形状与波波的类似，只不过在转角处采用了圆角，在转折后立即汇聚，没有像比比鸟的那样过度延伸，这使得脸部面积所占比例减小，从而突显出颈部，进而衬托出比雕身材的挺拔。沿着黑色“条纹”同样也延伸出胸腹部与背部的分界线，同样也延伸到了翅膀的外侧部分，这部分的分界线也参差不齐，勾勒出了比雕的已经完全成熟丰满的羽毛，这也是循序渐进的表现。比雕的颜色与前两者相似，只不过身体背部的毛色更深沉沧桑一点，呈灰褐色，表现了比雕的成熟的一面。头冠选用黄色和红色这样鲜艳的颜色，目的是突显其特征似的设计（虽然选用的颜色与比比鸟的尾羽类似，但由于这里的颜色是对形象说明起了作用的，因此与比比鸟尾羽那不知所谓的颜色相较，可以说是成功的）。比雕身长１.５m，体重３９.５kg。这里的身长依然还是指正常站立时头顶到地面的垂直距离。

波波系列的地位也是初级角色，出现率高，能力一般，易培养，同其在图鉴中的位置一样普通。虽然波波系列各PM各有成功之处，且其进化链也是成功的设计之一，可是如果再设计一个与波波系列对立的PM系列的话，对波波系列的形象以及在图鉴中的地位可能会更有促进作用。



动画中介绍到比雕飞行的速度非常快，而且作为第一代的鸟神奇宝贝，身体坐上去也很舒服。喜欢飞行类的PM的训练家都很喜欢它。小智也曾经收复过比比鸟，虽然后来进化成了比雕，为了保护鸟群而离开了小智……..在哪一战中可以明确地看出来比雕和大嘴雀实力的差距。

019～020 小拉达 拉达：

从外形来看，拉达系列的PM应该是以鼠类生物为原型而设计的，至少可以确定，拉达系列的PM形象具有鼠类生物的部分物种特征。之所以这么说，是因为其形象中还包括一些不同于其原型的设计。这两只“老鼠”不但造型难以让人印象深刻，而且毛色也不能吸引人们的眼球，但这却是符合赤－绿－青－皮卡丘版PM形象的朴素的风格的。不过话说回来，风格也是由PM的形象所决定的。正是由于众多的如拉达系列一样的PM的存在，才奠定了这样朴素和简单的风格。虽然说拉达系列的PM造型很简单，但在创意和深入设计时，却仍然是很复杂的。下面来分析一下。



小拉达的形象与鼠类有很多相同、相似之处：小巧的体型，圆圆的耳朵，尖尖的嘴，长长的胡须，细小的爪子等等。其实，这些大多更像是传统意义上的卡通老鼠的形象。不过单看其身体结构组合、四肢和尾巴，根本无法将它与老鼠联系起来，倒是与小狗有得一比——这可能是为了形象的典型性而对老鼠的形象所做的引申再造设计。再看小拉达的长尾巴。长尾巴是老鼠的特征。然而小拉达的尾端有卷曲的设计，使得尾巴尖端看上去比较大，是为了平衡小拉达小巧的身体而设计的。因此，虽然在乍看之下，这样的尾巴既对原型没有任何体现的作用，也与属性没有什么关系，但是对形象的平衡确实起了一定的作用。当然，使尾端变大而起到平衡作用的设计还有很多其他的选择，而最终采用了这种设计方法，显然是有其成功的地方的：因为其原型只是一条普通的老鼠的纤长的尾巴，所以其来源平凡；因为是由卷曲而形成的，所以其造型和结构简单；因为是卷曲而成的较夸张的圆形结构，所以

也是卡通化的设计。接着，同样表现形象卡通化的设计的还有胡须。小拉达胡须的形象没有采用传统的若干对细长的黑线的设计，而是运用了象征的手法，仅用一对针刺状几何形体表示胡须的形象，且选用了与脸颊相同的白色，使得胡须与脸颊融合，不显得突兀，这也是成功的细节之一。最后，来分析一下小拉达最有特色的体现物种特征的设计——门牙。众所周知，老鼠生有一副终生不断生长的门牙。因此，长长的门牙成了很多卡通老鼠常见的设计，变成了它们的标志，小拉达也是其中之一。在动漫角度看来，这是卡通化的表现；另外，在口袋妖怪形象设计研究学角度看来，这还是对物种特征夸张设计的表现，也是对物种特征的强调说明。至于小拉达的选色，有一点疑问：紫色对形象有什么作用，体现了哪些方面的影响因素？这里无法给出解释，暂且认为这是个失败的选色案例。而在上色方面，仍然采用大面积上色法，腹部和背部相区分。另外，四个爪子也染上了白色，是为了衬托细小的爪子。小拉达身长０.３m，体重３.５kg。身长是头部及躯干组成的整体的长度（不包括尾巴），个人认为这样的定义比较适合小拉达的体型。

比起小拉达，拉达的形象更接近于老鼠：毛茸茸的身体，灰色调的皮毛，裸露的四肢和尾巴，短小的前肢，长长的胡须和巨大的门牙等等都是真实的老鼠所具备的特征，因此，拉达的形象就没有什么引申和再造的设计了，取而代之的是更多的写实的设计（当然，写实之中同样也加入了卡通的元素）。来看细节。拉达接近于老鼠的形象设计在细节方面能表现出来。拉达的身体线条不是像小拉达那样的平滑，而是用了一些小的折线，使其轮廓有粗糙的感觉，这正表现了拉达的皮毛的毛茸茸的感觉，也是体现原型特征的设计。另外，耳朵的设计也是这样的。至于四肢和尾巴的设计，则能感受到另一种完全不同的感觉——是皮肤的质感。四肢和尾巴上没有毛覆盖，这也是根据原型而设计的结果。另外，细长的尾巴上的环节更是老鼠的经典形象。与小拉达相比，拉达的形象在整体与部分细节方面都有一定的扩大和强化。体型大小自不必去说，而胡须由原来的一对发展到三对，加大了胡须、脸颊在整体形象中所占的比例，与其臃肿的身型相映成趣，也是为了形象平衡的目的而设计的。拉达的门牙相对于小拉达而言，也有较大的发展。小拉达仅在上颚才生有大门牙，而拉达的下颚也生有一副较小的门牙，与上颚的大门牙相对咬合，以至于拉达无法将嘴合上，可以想象那两副门牙尺寸的巨大和威力的强大。老鼠的门牙在其一生都会不停地生长，老鼠不得不磨牙来减短门牙的长度，以免过长的门牙影响其进食，从而威胁其生命。然而，拉达连嘴都合不上,显然会影响其进食。因此，可以把这样不符合自然现象的设计看作是夸张的运用，是对物种特征适当的夸张和强调的说明，从而达到体现原型和形象卡通化的效果。拉达的颜色属灰色调灰褐色和浅米黄色的皮毛，棕褐色的四肢和尾巴，较少的颜色种类,大面积上色法等等都是朴素、简单的体现。拉达身长０.７m，体重１８.５kg。这里的身长的定义与小拉达相同。

拉达系列在图鉴中也是杂兵级角色，各方面特点与波波系列相似。虽然小拉达与拉达都是以鼠类为原型，且属于同一进化链，但两者的色调、细节等方面都有所差别，这或许是特意对普通PM做的一些不普通的安排。拉达在动画中第一集就出现过，虽然只是一个不起眼的小偷的角色。训练家拥有的不多，太弱了人家都看不上他啊……进化之后在动画中突出的表现了它那个板牙确实很有特点。

（未完待续）





口袋妖怪DP存档补丁教程

文/飞龙-渡

口袋系列最吸引人的地方莫过于抓宠了。而在DP中，收集图鉴又让口袋迷们过了把瘾，因为这次DP的全150图鉴不仅都可以“看到”，甚至后面的3只礼物神兽也能用“天路”Bug来捕捉。但Bug的不良后果我们是有目共睹的，可能出现黑屏、掉档、死机、数据损坏等后果，没备份存档的朋友门要注意了。今天，我就把最安全的打存档补丁的方法教给大家，用它就可以捕捉到只有通过任天堂的活动才能得到的神兽。



存档补丁的使用方法

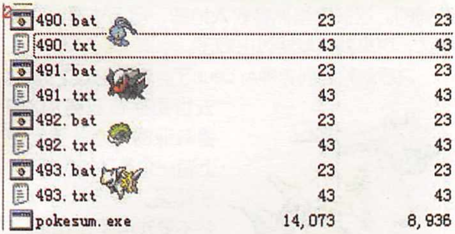
存档补丁下载地址：http://www.pmgba.com/viewFile.asp?Boardid=75&ID=86819

先说一下原理吧。Bat补丁文件能找到同一文件夹下放置的存档，并修改编码，激活剧情。但用存档修改器修改出来的物品不能激活剧情，只能发挥当装饰的作用。



1. 先把DS/DSL的烧录卡上把存档生成256K格式的，这一步非常重要。另外，用Pokesav可以修改存档格式。

2. 把存档拷出来后，打开压缩包，再打开49X文件夹。可以看到里面有：490.bat、491.bat、492.bat、493.bat

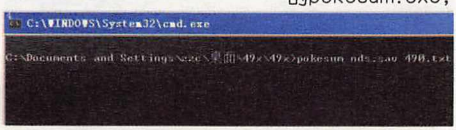


4个补丁文件和相对应的txt文件。还有一个程序叫pokesum.exe。这4个存档文件分别对应的是玛娜菲的蛋、会员卡、博士的信件、轮回之笛。且它们的文件名和PM编号是对应的，也就是说打完490.bat补丁后，得到的是玛娜菲的蛋，依此类推。



3. 把压缩包解压，再把拷出来的存档放在49X文件夹目录下。此时要把存档改名，改成“nds.sav”。

4.完成之后，别先急着打补丁，必须先双击最下面的pokesum.exe，



闪过一个黑框。如果不先双击它的话，打补丁时黑框不会消失。之后，双击任意一个补丁文件，又闪过一个黑框。这就说明补丁成功了！再把名字改回去，移到原来的地方吧。

5.先别急，回到游戏。还记得商店里的绿衣NPC吧？找他对话，可以得到刚才打补丁的那个道具。

6.接着重关机、开机，多反复几次，4个神兽所需的物品就齐了。补丁一次只能打一个，拿完才能继续，不然会被覆盖的。

之后就可以大大方方地去抓神兽了。下面是我的总体流程&心得：

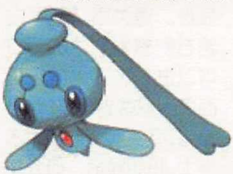
抓宠流程&心得



先介绍玛娜菲吧，个人认为玛娜菲是最容易得到的。(记得从NPC那里拿蛋时，队伍留一个空位)本作它的孵蛋步数设定得非常低，只有2580步，普通PM的一半。不就是孵蛋么，206号道路的单车道还是很方便的。这一作的玛娜菲居然可以繁殖，不过生出来的可全是菲奥奈了。如果想再得到一只的话，就再打一次补丁吧。总之这种方法比下载Ranger Net全任务还是方便。另外，玛娜菲的蛋和其它PM的颜色不一样，这也是它独特的设定吧。



↑玛娜菲的蛋样子和其它PM的蛋是不同的



关于菲奥奈的孵化：玛娜菲和百变怪在饲养屋生蛋可以生出菲奥奈。但孵化步数非常长，多达10240步。大家可以发现这只PM并不强大，能力有玛娜菲的4/5不说，还少了荧火等强化技能。





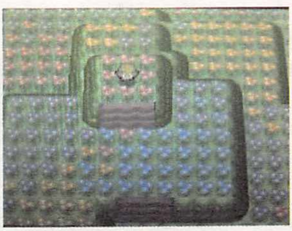
接着就介绍NO491—恶梦兽，当剧情发展到治好船厂女儿的病，并拿到三日月之羽时，就可以触发这段剧情了。不过，之前如果没抓到游梦兽的话，她会在全地图来回跑动，可以先考虑抓她。在此以后，就可以到PC屋（本城

镇的)上方原来进不去的屋子里。进去后，可以找到一个戴眼镜的男子,对话后上床睡觉，梦见自己来到了一个陌生的岛屿,这就是在地图左上方的新月岛了。深入山洞，有LV40的恶梦兽等着你。作为礼物神兽，恶梦兽虽然各项种族值和为600，但也算是一级神兽了。捉完后坐船回去，之后还可以坐船来，这点比Bug方便多了。



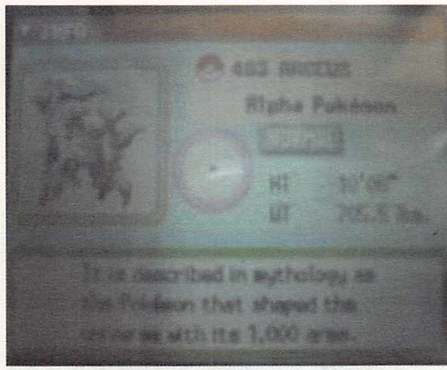


要说收服伊塞米也并非很难。通关后，冠军之路右侧攀岩到达的洞口可以进去了。走到最里面再出洞就到达了224号道路,尽头可以看到大木博士,和他对话，他会让你对着石头祈祷，随便输入几句后,只见前方出现了一条鲜花之路，快往前走吧。尽头有NO492神兽伊塞米，Lv30。大家在收服过程中别把它打死了，毕竟它在礼物神兽中还是最弱的。这条路虽然会收入地图，但无法通过飞天到达，再来就只能路过山洞了。



之后就轮到创界神Arceus了。拿到轮回之笛后，去当初抓迪亚路加/帕鲁其亚的地方。看到地上有一个笛子的突标,站在那里。有提示音问你要不要吹笛子,当然选“是”了,在你的面前出来了一条天梯。天梯很长，当然很宏伟,背景音乐就更宏伟了,存完档，登上去走到尽头，有Lv80的超神兽,这只PM是何方神圣啊，各项数值平均没有弱点，且种族值和到达了720。





神兽的捕捉方法也讲完了，虽然近日网上流传着修改器和493改版Rom，但按剧情方法捕捉的神兽不仅等级足够高，而且物品也随身带着，真是实惠啊。不过可惜的是，老任为了避免出乱，后3只神兽目前还不能上WiFi。口袋妖怪是以收集育成为乐趣的游戏，希望大家能早日集齐自己的493图鉴。



千秋万载一简胡 论口袋邪恶组织

文/星痕

起·王道的文章在于华丽的序

也曾认为世界就是如此纯粹，以为月夜清辉随风入窗一片凄清疏朗便是诗意，以为野狗龇牙咧嘴口中流涎埋头啃屎就叫恶心，以为错就是错对就是对，以为无无因之果也无无果之因，以为真理摆在那里事实不容辩解，以为宿命可以摆脱终极并非终结，然而随着年龄的增长，长辈灌输的世界观就那么轻易的被一点点蚕食，世界就在脚下，随着时代逐渐瓦解崩溃——有人以为我是反人类，其实我只是在骗稿费……

说了那么多废话必然有人质疑今天的主题到底是什么，且慢——这只是铺垫，扯了半天无非是为了证明传统的观点有多么无聊，似乎也没人看出来——那么进入正题。

时代变了，没人愿意去看满腔热血十头牛也拉不动的主角带着一群四不象向着夕阳奔跑，总是诚实啊勇敢啊确实很励志——不过是给幼儿园大班的小朋友们……无怪乎总是充满魅力的大反派或是配角占尽风头，也罢，今天就当众拉大旗作虎皮，打着邪恶的名号闲言碎语一番。

承·有关邪恶组织的闲言碎语

其实曾认真地考虑过要不要写一篇在各个游戏版本中虐待邪恶组织的邪道攻略，但是一来怕读者大人们误认为我在玩弄你们的智商，（白痴都能通关的游戏除了迷路还能有什么苦恼？）二来我也怀疑直到截稿前4天才开始动笔的笔者有没有能力为了截图而通关至少5部游戏，三来我这上有四十岁老母下有十七岁鄙人都等着我一根笔杆子还清买NDSL的债，思虑再三还是决定动笔写成功率最高的高手谓之不知所云的胡扯型文章。

组织规模，分布，喽罗实力。按理说写攻略的话就只能在这里做些文章了，多没前途。举个例子，就说火箭队吧，仔细想想，算上九岛中的仓库，连带彩虹市游戏中心秘密基地（为啥设在游戏厅里，明摆着让主角发现的嘛—。—）和希鲁夫大厦总基地，也就这么点地方，放两张地形图调查一下喽罗队伍构成就完事，再敬业一点就带一只百变怪把配招都搞明白——其实真的没啥意义，难道聪明如读者大人你还会像我一样被炮灰虐么？（想投稿又没有门路的注意了，咱这是在传授骗稿费的不二法门之一……）



忘记是哪年哪月闲聊的时候朋友告诉我说就连邪恶也过时了，邪恶的是读者（看客？玩家？），而同性相斥，邪恶者只会找些纯洁的东西来滋养邪恶——其实不然，邪恶永远有邪恶的魅力，只要不是恶的彻底到恶心，通常带一点点人情味的邪恶是非常有魅力的，咱在这里不引进同人女的唧唧歪歪．只说口袋。

头 目

惟大英雄能本色，是真名士自风流，尽管这句话用在邪派人物身上并不合适，反倒有挨打的嫌疑，但是那种“虽百万人为敌，吾亦往矣”的气势、纯粹脱离世俗的套路特立独行的气质，总让人有些向往。在口袋里邪恶组织的老大自然少了这份霸气，不过起码没有沦落到路人甲乙丙丁的地步吧。

坂木，地系训练馆首领，火箭队头领，实力超群，虽然长得不怎么帅不过实力超群。在动画中是典型一个黑帮老大，而且是最自以为是最容易在无见道中被属下叛变的那种类型。在游戏中露了几面，基本上也是练功木人等级的——话说回来，就连四天王加冠军不也就是华丽版的十八罗汉阵么……真要说的话，最厉害的战斗塔中魑魅魍魉的打狗阵还算有点魄力（糟，被带到沟里了，我岂不成了落水狗……）。漫画中到表现不俗，有点赤尸藏人的感觉，行随心动，不可预测，先是狠狠的虐待主角，然后是把主角从冰雕中救出来，最后还成了银的老爹，麻烦……比带土搞器官捐献给卡卡西还麻烦……

赤焰松与水梧桐……别的不说，单论装束，还真是很拉风啊。二者在各自的游戏版本中都是正义的一方，和主角站在同一阵营，当两个版本都玩过了会感到还真是讽刺……其实哥俩好的都可以相濡以沫，厮守终生了，何必刀刃相向？找遍全世界也就这么两个情投意合的神经病吧，所以说漫画在这点上做得不错，起码二人终于联手了，对，这样才能更完美的被主角打败…，



银河团的BOSS到现在我也没记住他叫什么…，尽管我是个日文盲，但同类角色太多了，咱终究有点审美疲劳了，于是问过了，忘记了，管他子丑寅牟，总之又是个boss级别的肉脚。说起来这位老大志向最高远，其余大佬最多也就是想增加土地的面积，想利用口袋怪兽征服世界，起码还都在地球上闹闹，这位起名字都叫银河团，而且妄想创造另外一个宇宙…老大，你知不知道按照强人择理论的历史求和观点，每时每刻都有平行宇宙在创生…哦，对了，怎样移动是个问题，整个胡地不省事多了，遍地都是，又不是保护动物，还不会被主角窥视。不过论起理想来，他是远大第一位，只得敬仰（鄙视？）。

小 人 物



傻子也知道这是写给谁的。

不知道为什么，这种完全胡闹的为节目找点拖延时间理由的组合居然会有这么大的魅力。他们话多，他们坏，因此他们不酷不帅，只是可爱。他们的过去同另外某些漫画（我没说火影，我说的是漂流教室）中的人物比起来，并非沉重得一塌糊涂，也并非可以成为作奸犯科的免罪金牌，他们的现在并不辉煌，不比其他动画漫画，不，甚至比不上同源动画中小智的状况好多少，伙伴就只有身边的一群，任务也从未成功，至于未来，谈不上什么宿命啊轮回啊，只是打工，穷，任务，失败，胡闹，前途绝对无“亮”。其实比谁都善良啊，包括那只会说人话的猫。

忘记小学时以多快的速度冲回家，就是为了看他们被TF；忘记小学时为了背他们的台词有多少次被家长训，因为那样子真的很傻；忘记多少次笑容绽放是给了这几位小人物，也忘了哪一天突然会为了永无成功之日的它们（这不是错别字，咱是故意的。）感伤。的确啊，无论是小时候，还是现在，总能挖掘出什么，与口袋有关，又无关。

你说他们哪里出众？有爱德华的机械臂路飞的橡胶身体？有死神的斩魄刀有亚伯的獠牙？制服是普通的，心灵是普通的，生活…除了被电飞的次数多一点也是普通的，言语无非狂妄，志向也很渺小，这样的一对男女（外加一猫，一个果然翁）就这样被记住了，摆在了记忆中用来存放爱因斯坦的地方。

记 忆

这个词汇不适合口袋，因为它剧情的低龄向。哪怕是被口袋迷们褒奖无数的口袋漫画特别篇，客观的看来也只是中下之姿。直到今天我仍在怀疑，口袋妖怪之所以成功，难道不是一个商业奇迹？（非贬义）

10年的羁绊让人不得不留恋，多少次忍受幼稚的称谓也就是那么回事。玩家本身的遭遇并非如游戏主角那样一帆风顺，真要说共性，还是要提邪恶组织。

没有哪一个天才会像主角这样，20个小时便从无到有的挑了四大天王，成为新人冠军，大部分人都只是路人辛酉亥未（天干地支全扯过了，下次扯什么……）。

要我说，口袋中的每一个魔头都是凡人，却非凡品，正是因为他们的缄默，因为游戏塑造得不完全，这样反会给人留以想象的余地（说这话纯属无奈，我大半夜的爬起来写稿酝酿了多少感情，结果遇到这样不重剧情重养成与平衡的游戏，墨水全憋



肚子里啦）。银河团的蓝发男子那么痴迷于创世，我们可以想象到底是为了什么，看多了日本动画漫画，此刻面对一片空白，就仿佛看到了维纳斯在卢浮宫冲我招手……（读者怒：她要有手就怪了。）

陪我度过每一天的，第一个就是我的pm，第二个就是那些可恨可憎却又不知道为什么的邪恶组织，挞伐他们是人生一大乐事，不需理由，只因邪恶。冲进敌人大本营时是谈不上荡气回肠的，但我不得不抿嘴一笑，我回来了！

转·再伪非的文章也需要论述

何谓邪恶？为何邪恶？口袋游戏动画漫画中琳琅满目的邪恶组织（妈妈，好吓人哦……），它们需要被认识到什么程度？

根 源

这些组织都干过啥？其实也没干啥，最多也就是绑架个老头，再没出息点就是绑架个老头的宠物，



堵住个会馆博物馆什么的，搞搞生态活动，抗议调整印花税啥的（邪恶帮众：我们的钱财都被主角抢走了，又不让我们炒股，拿什么养活自己啊，泪……），通常都是什么都没做成就被主角发现了，KO了，完事了。你们不知道主角嫉恶如仇道貌岸然人面兽心么，非要当着我们的面犯罪，我代表任天堂惩罚你…，话说回来貌似主角的品德更恶劣些，人家辛辛苦苦打工挣来的钱全被主人翁抢走了，人家想捉只神兽，道具都整好了，反而被主角抢走——等等，莫非主角才是大反派，岳不群类型？

口袋游戏也好，动画也好，漫画也罢，剧情薄弱、深度不够都已经是老生常谈了，所以即便说反派“邪恶”也没真邪恶到哪里去。对白就那么几句，看到NPC装XX的拽几句似乎很有哲学风味的话只会

觉得不知其所以然，而主角那么傻呆呆得站着更是让人气不打一处来，——算了，竖子不与之谋……

其实你说“邪恶”的根源在哪里？难道真如荀子大人的性恶论？玩过GBA的RS版的都知道，由于立场不同，一个组织在这个版本为敌，在那个版本就是战友，在这个版本兵刃相接和主角打得不亦乐乎，在那个版本就好言相劝好pm佐之。绝对的对与错是不存在的，我们认为一个人或一个组织坏也仅是利益与大众相冲突而已。在历史上少数派正确的事例难道少么？2000年华人科学家以370倍光速和平宣告狭义相对论的死刑，在过去100年里反对的呼声又曾被多少人嗤之以鼻？

扯得远了，这只是一个快乐的游戏罢了，没必要太认真。平反，那是上个世纪的名词。

理想与现实

作为炮灰与路标的邪恶组织，他们的存在不仅仅是绿叶衬红花一般衬托主角实力高超，必要的时候是用来救场的，试想，没有王子公主的童话怎么叫做童话？那么没有邪恶反派的游戏难道要主角作反派等着被NPC打倒？成何体统？

一个花瓶的作用，可以是装饰，也可以用来出气。

难道只有主角才有成为大师的梦想，就不允许路人甲有自己的信念自己的故事？无所谓，因为我们邪恶。



似乎写到这里，文章偏离了恶搞的初衷，那么就回归主流，谈谈游戏中“血淋淋”的现实。

邪恶组织存在的意义，无非是为贫瘠的剧情增加点佐料，显得传统些，此外，有些玩家认为抢路人的钱财（顺带虐人）不雅，于是邪恶组织就成为了玩家出气、练功、搜刮路费的王道对象，此外，在口袋的世界里是没有拣到东西要交给警察叔叔这种概念的，所以拣到的东西归自己——等等，为什么路上的东西除了主角没人捡？莫非NPC组成的社会都有路不拾遗的良好风尚？还是路人不吃的葡萄酸……不过说归说，就连王道神器大师球都要从邪恶组织处入手，我们也就没有理由放过口头的肥羊留给其它训练师了。



此外，邪恶组织的成员都有一个共性作用，那就是路标，鄙人是个日文盲，又没钱买攻略（有钱买NDSL没钱买攻略？），所以经常会不知道要干什么，这时候首先要干的是查查地图看有没有新出现的或是没走过的地方，然后就是寻找我们的邪恶道标，看到他们就知道有事了——一种是遇到就会PK，这种时候就练练级，另一种就是他封锁住的区域，不得了，不是现在有事就是以后有事，记牢了准没错……

捕捉神兽是含金量很高的活，主角只是个10岁小孩而已，能力不足，所以邪恶组织就来义务开道，把路探明了把道具准备好了唤醒了神兽，准备万全了还需要派炮灰把主角领过来，这是多么令人感动的服务精神，毛主席在世的话，一定也会为他们提上“为人民服务”这类的烫金大字……

一句话，梦想是种奢侈品，主角才有权力要得，如果你缺少关键道具，如果你在人生的道路上迷路，如果你口袋里一个钢蹦儿也没有，如果你遇到不明所以的问题，银行、心理咨询室、铁匠铺都不是你的好去处，去找邪恶组织吧！XX团竭诚为您服务！

实力

能有实力和主角作对的组织自然是不简单，因为这无异于同上帝宣战，我倒是希望任天堂可以设一个真正打不倒的对手，不过就算有也不可能实在X团X队中，毕竟人气角色一大堆呢，我看2楼隔壁那位大姐就不错……

它们必须有钱，否则主角抢谁的去，被抢之余还要搞个基地，要么摩天大楼不亚于双子大楼，要么秘密基地不亚于军事基地，或许还要添个科研机构制造个人造神兽、停止个火山活动什么的，又搞房地产又搞科研，喂，快点洗手别干了，我推荐你们去XX经营个火箭小区或是岩浆实验室什么的……

必须有足够的炮灰，就算主角每天都要实行定点扫荡，（星：我同情你们，在这一点上你们和所有有pm的NPC都是一样的）也能正常进行工作，绑架绑架总统女儿，联系联系丧尸等等。（众：从实招来，capcom是不是托你做广告……）有足够的人口牲口，抗干扰能力才能与日俱增。

还要有计划，作为一个合格的邪恶组织，必须将主角的作息时间、行动计划研究透彻，不是为了向火箭队3人组致敬，而是为了定点为主角送上磨牙的口粮……

好了，人、钱、地盘、全齐了，还差什么？不差了？好，准备扫荡……



合·无结尾的文章不是好文章

这篇文章好散啊，抓不到中心啊！

太正常了，反正是东一耙子，西一扫把凑出来的，未必有多透彻，而且文风因为转变的缘故不再走搞笑型路线了，还是那句话：我不是反人类，只是骗稿费……

无所谓意义也无关道德，扯了这么半天倒并非是为了给邪恶组织平反，只不过是写给同样无聊的人抛砖引玉，好消磨时间罢了，占了这么多页数，觉得生命与时间弥足宝贵的各位，抱歉了。

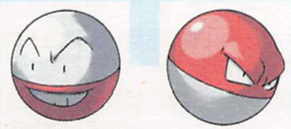
写到这里叹了口气，是时候转型写些有实用价值的文章了，骗字数虽然也是种美德，但终究会有人说咱不厚道，就这样吧……星X，下期见；X痕，天天见！

——某年某月睡梦中





风+E：大家好，欢迎回到我们的会场。
风：上次的推销会才进行到1/5，就不知那个好心人叫来了救护车，现在总算是舒服多了呢。
E：上次那么快就散场了，真是对不起大家，我们针对上次的不足进行了严格的改进。今天的推销会我们一定更加隆重，不但是救护车，连警车都即将要被我们伟大的人品和魅力所倾倒。
众：还算你有自知之明，知道虐待宠物要被抓的！
风+E：请别搞错，是我们雇110来保护我们的，用穿山王皮做的盔甲总有点不放心……
（君莎小姐：目标锁定，比火箭队更BT的2人组，阳离子炮待命中……）
E+风：那么，开始吧。



NO100-101雷电球，顽皮弹

风：这种PM是没有固定大小的，小个的经常被当成精灵球而引发触电事件，中等的经常被当成篮球或者足球而引起个大爆炸，所以又被称为体育馆杀手，2008年严禁入境物品，（众：你是色盲么？有足球或者篮球是一半红一半白的么）大的嘛，重型地雷就决定是你了！

E：虽然随着时代的变迁，卡比兽成了最重级别的炸弹，但由于历史因素，卡比兽的瞌睡症还是难以消除，大家应该都知道这年头精灵笛的价格近乎爆炸，而且都是那种一吹就炸的四手产品（汗，难道笛子都是顽皮弹做的）。卡比兽在关键时刻只睡觉不爆炸就麻烦了，而顽皮弹不同，心情稍微有点不爽就炸。所以携带时尽量准备一个安闲铃铛提高亲密度，当然不要使用过分，不然变成像动画里的小次郎那样麻烦就大了……

风：关爱生命，远离炸弹，以后没事尽量不要走在路上。谁叫咱太出名了导致经常有人来我家埋地雷？（众：怪不得那么欠K）



NO102-103蛋蛋，椰蛋树

风：蛋黄酱很不错的说，最近最喜欢在土司里抹蛋黄酱一起吃，味道好极了。所以蛋蛋一起打包送食品加工场，至于椰蛋树也送去当国宴饮料的椰子汁原料真不错。总之你们都会被吃掉就对了。

众蛋们开始准备对风使用幻象光……

风：哇，有只北极熊在天上飞耶。

E：咳咳，小吹下笛子解除混乱：五星红旗迎风飘扬，胜利歌声多么响亮（众：这个你怎么吹出来的？）……风醒来了吧，仔细看看，哪里有北极熊，分明是南极熊在飞。

风：呃，不好意思，看走眼了（众：你们的视力还真不错……）继续刚才的话题。如果椰蛋树不想去当食物，那么当个环保主义者也很不错的。看看现在地球上多么缺乏树木啊。就是别忘了，3个头别吵架，不然会吓晕小孩子的。

E：蛋们树们都同意是吗，那好，排好队，跟我走吧。目标——给火星带来绿色！

（马上，又有几只南北极熊在天上飞……）



NO104-NO105可拉可拉，嘎拉嘎拉

风：这PM纯粹是靠道具的，骨头硬才是硬道理，没骨头就是完全不行了，所以本次为大家带来了本公司最新的研究产品，骨头强力硬化药剂，使用后让你的骨头焕然一新，让你再次重温年轻的钙质带来的超级快感，只要有钙，一切皆有可能！此药剂一瓶只要XXX万元，欲购从速。（风说完瞬间被飞上来的几十跟骨头砸倒在地）

风：痛痛，刚才谁砸我的？

E：居然那么快昏厥状态就解除了，太不可思议了，风你的头是啥做的？……呃，感谢各位嗯赐骨头，大家的好意实在不好推辞，我只好都收下了。（风：痛，别光顾着捡骨头啊）风兄辛苦了，其实也不需要动用苦肉计的……回到正题，嘎拉嘎拉的骨头十分坚硬，拿来疏通马桶其实挺不错的，疏通下水道可能稍微短了点。（风开始捡骨头，E：同刚才风说的一样！）

风：苦肉计其实挺不错的，磨练身体又赚钱。



NO236,NO106-NO107,NO237
巴尔郎,艾比郎,沙瓦郎,柯波郎

风：都说了只要吃钙一切都会顺利的嘛。新的PM到了啊，这4只PM不去举办个散打王比赛太可惜了，尤其是DP里它们的新的特性，绝对让比赛会更有看头啊，看来赛事承包也要我做吧，嗯，门票就定个XXXX那么一点点就好了。

E：我正在考虑出一款四郎家族的KOF游戏，请PM自己给点建议。

四郎：建议把你加进去，让我们虐。

E：……还好我会飞，闪！

风：喂喂，别光飞啊，真不够朋友……不过幸好咱注意补钙，E闪了，那么门票总收入咱们5郎分了吧。（众：你啥时候变成PM了？）



NO108，NO463大舌头，圆舌头

风：名副其实的饭桶啊，啥袜子，鞋子，箱子，柜子照吃不误，不得不膜拜一下它们的胃动力啊，虽然造型不怎么样，不过可以肯定的是，如果有人愿意买个这PM一只回家，你家将永远保证有宽敞无家具的空间，对现在房价飞涨的今天，一平方米可是够贵，够珍惜的，有这PM将会节省多少空间啊。（众：难道家具就不要钱了？）友情提示，千万不要把5岁以下的孩子和这PM单独相处，发生任何事与本人无关。

E：一提到吃发现大家的眼神都不同了啊，是不是想起了传说中的那只皮皮呢？大舌头嘛，如果训练得当可以用舌头当抹布啦，刷马桶啦（似乎有点重），圆舌头那体形，当拳击练习袋不错。（想入非非的E被几根舌头同时卷起……）

风：E啊，不是我不管你，谁叫你刚才飞那么快呢？

E：呜~我错了，快点把我放下面，我穿的西装可贵了！

风：哦，了解。

随后朝大舌头们的舌头（众：感觉好别扭）丢出了几瓶超级无敌辣椒酱。



NO109-NO110瓦斯弹，双弹瓦斯

风：瓦斯是个好东西，最近天然气很贵，所以烧饭洗澡各位要为了国家和家庭多节省资源，鉴于以上的问题，本人强烈建议各位，每人雇佣个瓦斯弹回去，你家的气源将会无限量免费供应，这么一劳永逸的事大家还等什么，快点加入订购队伍吧。以下是订购热线。

E：告诉大家一个秘密，把瓦斯弹和双弹瓦斯融合下可以变成三弹瓦斯哦。不仅是天然气，连氨气

都可以放呢（汗，谁家用氨气啊）。不要贪心制作四弹瓦斯瓦斯过多容易爆炸。

老任乱入：啥时候轮到你来创造PM啊，拖出去和瓦斯弹融合。（E：我不是正辉啊……）



NO111-NO112，NO464
铁甲犀牛，铁甲暴龙，重甲暴龙

风：从古到今，犀牛角都是财富与权利的一种间接象征，而铁甲犀牛的角应为够硬、够强、够有钙而一直受到广大贵族的青睐，（众：你能不能别再宣传钙质了）本人上次刚从某地得到了犀牛角快速增长药，所以如果有人愿意饲养一群的话，请单方面联系，咱还会提供快速增长药，所以机不可失，想发财的就不要错过这个机会了。

E：自从重甲暴龙出世来，斗牛已经落伍了。很多高手都把重甲暴龙当作格斗对象，当然，这估计是某某医院一手策划的。重甲暴龙拥有独特的BT特性，即使你用拳头打它它也不会因为这是格斗系技能而买帐哦。所以，对付重甲暴龙的武器，就是……水枪！500元一只，效果卓越，绝对不是AK那种三流货色可以比的……

门口小店BOSS：怪不得早上有人买下了所有的水枪呢。



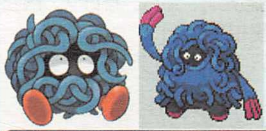
NO440，NO113，NO242，
吉利仔，吉利蛋，幸福蛋

风：不说啥了，治愈系的MM（因为这PM只有母的吧，啥？你问我那她们怎么繁殖，你没听说过克隆吗？）无论在社会中还是在PM世界中都是非常吃香的，现在竞争再激烈也不用愁没有工作啊，护士是你们的天职，已经给我们的读者大大留下了无数的美好印象，所以相信只要是训练师都想有那么一只，治愈下我们PM破碎的心吧，那么以下是吉利事物所的电话。

E：吉利蛋的芳香治疗和治疗铃铛大家有听说过吧，这可是一天只能使用5次的绝种独家技能哦。加PP的药虽然我们有，但这估计只要爆发户才能买到。早上我偷偷去医院给手指镀上了金还真是明智……

椰蛋树：同样是蛋，这蛋与蛋的差距咋就这么大捏？

风+E：人品决定论。（See me fly，my name is south polar bear……）



NO114，NO465蔓藤怪，古蔓藤

风：生活在人烟稀少的森林里的这PM，特有的藤鞭是很有特色的，做跳绳，缆绳绝对不成问题啊，还有最近某恶趣味的人给我了张照片，是蔓藤怪去掉蔓藤的本体啊，这么稀有的照片绝对拿得走今年的诺贝尔照片奖啊（众：诺贝尔奖里有这个奖么？）

E：能让我先睹为快么（接过照片）这，这，这简直就是惊天地弃鬼神啊。神作这词就是为了这照片存在的！

风：就是，大家想看的话可以去门口花个5RMB买张复印的，还是那句话，数量有限，欲购从速！

吃螃蟹的某人：什么啊，照片全黑，什么也没有啊。

风：不好意思忘了说了，由于照片是在暗室里拍的，而蔓藤怪本体是黑色的，所以什么也看不见……

E：不愧是神作啊！（风和E华丽地去摘星星）

风：继续补充哈，不要忘记了古蔓藤。这个家伙的毛再次长了要发现本体的技术手段更加复杂，我们决定利用卡比兽吃面条的方式来解决蔓藤。剩下的古蔓藤可以去当拖把。（在星星上的　　E：风G回来了？）



NO115袋龙

风：和前面刚介绍的饭桶不同，这PM天性善良，如果家里大人工作紧张，不妨把孩子放在袋龙育儿中心，那里有最好的服务，帮你把孩子照顾的白白胖胖，干干净净，且安全大可放心，全部的袋龙都经过的是专业的培训。（众：你收了多少好处费？）

E：当然也可以反一反，最近袋龙泛滥，而且一生就是2个，严重违反计划生育政策（众：文盲啊你，日本才没有什么计划生育政策呢）把肚子里的那个拿去当宠物养其实挺不错的。不过似乎还没有人试

过哦。另外，由于没有公的袋龙，罗莉控优先。

众：果然人兽不分……

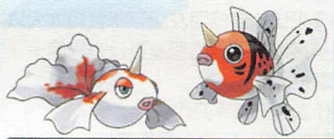


NO116-NO117，230
墨海马，海刺龙，刺龙王

风：墨水厂商注意了，这里为大家介绍的PM可以产出最优秀的墨汁，看看那些古代书画上面的墨迹虽然时光已过千年，不过依然清晰，这都是应为使用了最好的墨汁的关系哈，墨海马的墨汁就是最优秀的墨之一，等进化以后海刺龙的毒刺特性和刺龙王的狙击特性也经常被应用在古代城池的护城河中，历史就是这样。好东西就是应该用来分享的，大家如果有兴趣依然可以单方面联系。

E：墨水最大的作用当然不是写字，而是恶作剧。两只墨海马在动物园里对喷的场面非常搞笑哦。嗯？我身上咋这么多墨水？刺龙王是唯一不怕冰的龙哦，非冰镇的龙肉实在是很珍惜的食物，联系方式同上。

风：龙鳞也是好东西的说，买10块肉送1片鳞好了。联系方式同上上。



NO118-NO119角金鱼，金鱼王

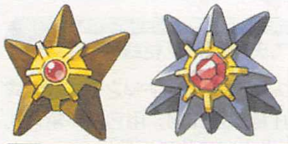
风：金鱼是很不错的观赏鱼类之一，一条花纹漂亮的金鱼经常身价上万是经常的事，但它们的用途绝对不只是被观赏，它们在华丽大赛的表现也经常赢得一片喝彩。好鱼配好招配好训练师，你华丽大赛大师级的梦想就将不在遥远，本公司不久将举行金鱼拍卖会（并附赠华丽大赛全攻略），大家别忘了来捧场啊。

E：都说金鱼不能离开水，不过大家都知道连喷火龙都能在水底战斗的无敌PM中，在空气里养金鱼可以说是简单到极点了。大家一定没有体验过出门溜金鱼吧？可以来试试，效果不是一般的好。当然，想要洗澡的时候可以直接让它水枪，金鱼的水枪很温柔很适合洗澡哦。

风：喂喂，我们批发的金鱼都是只学急冻光线的！

E：！不早说啊！那啥，如果想在夏天体验北极的感觉就绝对需要这个PM了哦！在海南滑雪不在是梦想了！

PS：洗袜子什么的就算了，否则水枪变水炮或者干脆变独角钻了别怪我没提醒你！



NO120-NO121海星星，宝石海星

风：古时候就经常有人把这PM当成海上的灯塔，原因就是应为它的发光特性，最近刚看了特别篇漫画，更夸张了，居然能在夜晚的天上写字，太王道了，有了这个以后手机短信就淘汰了，宝石海星的宝石在能量不足时还会闪烁，这个和某M78星云的外星人有关系么，如果结合星星短信来看的话，很可能是有的，所以又一只外星PM就出现了。

E：胸前的宝石非常值钱，大概估算了一下有超过1万克拉，价值实在不可估量。当然挖下来要有勇气和敢死精神……宝石海星是传说中的宇宙PM之一，是研究宇宙的好材料。和太阳岩、月石相比研究难度比较低，如果研究到不爽直接把宝石砸了发泄一下，反正某海星有自我复原技能…，（被海星们包围）



NO439，NO122魔尼尼，吸盘魔偶

风：听说魔尼尼可以感知人类内心最微小的波动，所以当心理医生绝对没有问题的说，进化已后呢，已做墙壁文明，不仅坚固（连坦克都撞不坏的，一定可以防弹哦），而且采光度绝对的好，如果想去建房子的可以去本公司的工程系报名，费用绝对优惠的说。另外就是这个PM很有杂耍的天赋，拉去马戏团训练也是非常不错的选择。

E：小魔偶宝贝（汗，被小智妈妈传染了），魔尼尼的模仿性格实在很适合表演“人和猴子”的寓言故事（魔尼尼：我哪里像猴子……）。别告诉我你没听说过这个寓言故事。

（风：我没听过的说。E：那啥，我刚才说什么了吗？）小魔偶宝贝倍受TV的熏陶，做家务很好，竟然还会买菜超能力的作用不用多说，拿来欺骗小妹妹非常合适。（众：……）



NO123，NO212飞天螳螂，巨钳螳螂

风：嗯，个人认为非常造型的PM之一，飞天螳螂可以去农场帮助庄稼收割作物，用它那非常有代表性的2个大镰刀。进化以后的巨钳螳螂，呃，怎么说呢，变红了，2只大刀变成了钳子，呜，这怎么看都是向螃蟹发展的势头，难道这肉质也很美味么？这PM既然有了钳子，就应该往修理工那方面发展才对，修修汽车，修修家具其实是很赚钱的，培训学校我们可以提供，推荐费也不过XXX元RMB而已。

E：刀和剪刀绝对是日常生活用品，也决定是职业杀手人手一把的好工具。（众：这年头有几个杀手用这个玩意？）飞天螳螂宝宝的刀不锋利可以用来切豆腐（汗，这个貌似用纸头也能切）；飞天螳螂青年十分好动可以用来砍柴；巨钳螳螂更年期适合计划生育（汗）；老年版螳螂嘛，早点化装化装卖了吧。注意：我们卖的绝对不会是老年版螳螂。不相信，好，听了下面一段话你就相信了：老年版的我们早卖完了……

众：就知道你不JS谁JS？

风：E啊，难道把我早上和你说的话忘了么？那批螳螂被退回来了哦。

E：是这样么？

众：喂！你们2个到底给我在搞啥？



NO238，NO124迷唇娃，迷唇姐

风：迷唇娃还是很可爱的，夏天当个便携式空调不错的，还能快速提供冰镇饮料，去运动场到服务员吧。进化以后的迷唇姐就…不知道大家记得以前风某篇导游文章中的人工呼吸么（众：！难道是？）呃，基本上大家别和这PM保持太亲密的关系，一不小心被KISS了下，基本上来说，一般人可以到天堂那报道了，觉得人生乏味者极力推荐！

E：迷唇姐的形象就这么被同学们破坏了，什么时候芙蓉姐姐参加超级女X了，记得叫迷唇姐一声…另外，去NBA给对方喝倒彩实在很不错，火箭队也不会输得这么冤枉了……毕竟是和TV中同名的队伍，照顾一下吧。火箭队成员来买半价！

众：他们真来还有你出场的份。



NO239，NO125，NO466
电击怪，电击兽，电击魔

风：电击怪当家用或者户外充电器不错，小巧方便易携带，进化以后嘛，说道电击，嗯，想起了某LOLI杂志（众：你给我差不多一点，扯到哪去了！）脾气和身体都大起来，所以不太适合饲养了，送发电场还是明智的选择的，进化大最终形态的电击魔后，怎么看都是向反派啊，可以考虑去嘴上叼根香烟演个黑社会老大什么的。特性是电气引擎，华丽的东西，只要有电就能加速，不知道MM的眼睛放出的高压电，对着这PM放一下估计它能达到光速么？宇宙飞船要是用上这种引擎的话，嘿嘿，大家就等着朝冥王星一日游吧。

E：根据科学，超过光速时空就会异常，如果这么容易的话，DP神兽也可以回家吃拉面了……电击兽队是传说中的失败之对，不知道的请补习动画。如果对“萌”的要求比较高的朋友应该不会有太大兴趣；对歌声的稚嫩感要求高的朋友更没有兴趣……（风：我正在吃拉面耶！）

奈奈：你什么意思老实交代！

E：呃，奈奈小姐，听说你很喜欢电击兽，1W卖给你如何？个体绝对JP哦！

奈奈：你自己给我补习动画去，我早有了……

E：请风G来鉴定个体。

风：稍后，修改器准备修改。呃，个体都是0……

E：就是这样，请买我们的电击兽吧。

奈奈：都0的啊，果然珍稀，赚了赚了！

E+风：……



NO240，NO126，NO467
小鸭嘴龙，鸭嘴火龙，鸭嘴暴龙

风：嗯，这PM一上来我就觉得好热啊，E你呢

E擦汗：同感，感觉在火星一样……

风：你们这一家子不去桑拿房工作真实太可惜了，你们一起去的话绝对会掀起一波桑拿热潮,哎呀，真热，那个鸭嘴暴龙，嗯，你长的也很反派，可以和电击魔演对角戏（折子戏？），以后什么火箭队，银河队这种东西都可以消失了，你们俩来演就好了，其实呢，咱和动画导演交情不错，要是帮你俩美言几句基本没问题了，为了感谢我，你们是不是该拿点诚意出来啊，既然以后要在道上混，现在就要抓住机会。

鸭嘴+电击一家子：321，准备发射！火焰和雷电过后，E旁边的座位上剩下了一堆黑色的灰……

E：风G的瞬间移动能力真是不错，看来这次我没出场的份了（我又不是凯！！）嗯，你们笑什么？

风：不过话说回来，移到了最近一次去过的PC，我忘记了那是在日本！



NO127大甲

风：依然很造型的虫子，不过说实话你很废柴（众：你又瞬移回来了？风：说了多少遍我不是凯西！），你看看人家螳螂，鸭嘴，电击都有进化了，你就是不进化，难道你就准备一直保持这个造型，这造型都10年了人家也都看腻了，我来带你设计下好了，把你头上的2个夹子给下了，咱帮你免费回收好了，那样你绝对可以当的上最无特色的PM，加油吧。

E：大甲那体形似乎很像火箭队的机器人有板有眼的，而且弱不禁风……（众甲：你Y附和什么）不信请看动画第4集，居然被传说中倒数第4弱的铁甲蛹给无伤解决了。这样的家伙我们还是便宜点提供好了，否则食物费就有点吃不消。

大甲：等等，我有疑义。不管你如何污蔑我，我都不允许你说我能吃。

E：嗯？你有什么难言之隐么？

某甲：不知哪个混蛋训练家拿我和卡比兽生蛋以后，因为某金的缘故生出了一个……

风：那家伙啊，大概在某垃圾场里处理废物呢。至于谁把它卖给垃圾场的嘛！

风+E：我们的口号是：赚钱才是硬道理！

被众PIA出银河系。



NO128肯泰罗

风：牛排是绝对的好东西啊，肯泰罗因为常年在大自然里尽情奔跑，所以这PM的肉质一定好的可以。除此之外，这PM似乎很热衷于拉车，传说中的马车很快就要迎来全新的牛车时代了，这真是个革命性的创举啊！所以咱这有家最近成立的牛车公司，打折酬宾中，大家不妨去试试。

E：肯泰罗拥有很多人忽略的3根尾巴，（啥，你说难道是双尾怪手再次进化？这个……）大家肯定没有吃过牛尾巴，个别泰山除外牛尾巴不吃真是本世纪最大的遗憾,表跟我说吃了牛尾巴反应会迟钝得像牛。我举2个例子推翻这个观点：1、肯泰罗的速度绝对是数一数二的高。2、大家可知道被苹果砸出个万有引力的人名字叫什么？牛顿！你难道敢说他反应迟钝（顿）得像牛……如果你敢说的话，请用苹果砸自己的脑袋！

风：比起这个我更想吃牛鞭，这PM都是公的可真方便。

众牛：我要把你废了！

风：切，我又没穿红衣服才不怕你呢。

众牛：你说啥！？

风：难道你们老师没教过你，啥牛头，牛鞭，牛尾，牛肠子，牛心,牛脑没了可以再长出来么？大概吧。

众牛：大概是什么意思！

E暴汗：啥时候变生物课了？



NO129-NO130鲤鱼王，暴鲤龙

风：鲤鱼很常见，大有泛滥的趋势，所以啊，这PM太泛滥想找个好工作可就难咯，不过听说鲤鱼王的胡须做成的中药是非常名贵的，所以啊，你们就牺牲小我，为了人民贡献你们的胡须吧，暴鲤龙呢，这PM太凶暴也很泛滥，难怪最近恐怖事件很多呢。（众：有关系么这？）哎，泛滥的PM也就不评价了，应为我估计说了大家也都想到了。

E：孩子，告诉你一个秘密，鲤鱼王会产黄金的哦。想想，一只鲤鱼王一小时产1亿个卵，1亿只鲤鱼王在1小时内产的卵是1亿的1亿倍，2小时后可以得到一亿的一亿的一亿倍的鲤鱼王3小时的话就不敢想象了。

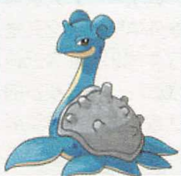
小次郎：买鲤鱼王的大叔，哪里跑……

E：那个大叔？他哪能和我比他的鲤鱼王只能1年产1亿个卵，我的和他完全不同。小兄弟，你要知道，你买了我的鲤鱼王，3小时后统帅鲤鱼王军团去抢皮卡丘的话……

风：大概动画片你们成为真正的主角了，被世人所赞扬。

小次郎：好棒的感觉，我买了！

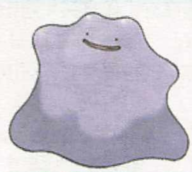
喵喵+武藏：……



NO131乘龙

风：很卡哇依的PM，也是非常令人喜欢的PM之一，当然要特殊照顾下嘛（众：你说啥米？）乘龙不仅可以载人还可以唱歌，它们的歌声非常的好听，很能起到催眠的作用，不过它们如果你发现唱的歌是非常难听的时候，请一定要在30秒内找个精灵球钻进去（众：你弄反了吧！应该把它给装进去吧！风：不要钩起咱在玩DP是遇到乘龙灭歌后不小心扔大师球保存的超级噩梦回忆！）否则我保证你见不到明天的太阳。

E：乘龙，俗称拉不拉屎（乘龙：你分明是想找抽吧），相信它“睡觉+梦话+2GB杀”的技能组合实在让人膜拜到五体投地。灭亡歌也是传说中BOSS考验员工听觉的顶级秒招，当然前提是BOSS存心要赶走员工……水+冰的属性可以在四大洋中任意穿行（众：喂，不是5大洲7大洋么？E：你们到底有没有学过地理啊，没听过五湖四海吗？众：你到底是地理还是语文啊！），比如TV还可以到达圣诞老人的岛屿。所以有了乘龙，所有的船都可以无视了。当然如果在海上遇到了飓风的话就祈祷吧。毕竟乘龙没有呼风唤雨的力量，我们推荐和快龙一起使用。当然用固拉多的VIP值得膜拜（用盖欧卡或者班基拉或者雪巨人或者大嘴河马就自认倒霉吧）。



NO132百变怪

风：这个向橡皮泥一样的软体动物就是传说中的百变怪了，它能根据记忆或者眼前的事物随机转变自己的摸样，连神兽都可以模仿，风就曾经在玩绿宝石的时候让百变怪变神兽来体验抓神PM的快感（众：你有严重的心理变态！），其次呢，试想一下如果你让百变怪变个啥超巨大钻石啥的你不就发达了？不过最后还是要忠告大家一句形式上的话：打击盗版，人人有责。（众：你能不能不要那么矛盾？）

E：看过特别篇的朋友知道，百变怪能变成人家家门的钥匙，所以推荐所有小偷人手一只。（火箭队：我们要买……）当然，为了深入敌人的领地，所以推荐便衣警察人手一只。上课可以变成任意器材，所以推荐老师人手一只。可以变成考试答案，推荐学生人手一只。可以伪装成别人，推荐4月1号人手一只。可以变成证据，推荐律师人手一只……总之，不买是你的损失！世界上怎么会有这么好赚钱的生物（感动）。

风：喂喂，你们都到哪里去？还没有散场呢。

众：抓百边怪去！嗯？怎么全是橡皮泥？难道这个变橡皮泥了？太没品位了！

E+风：……

风：E啊，你又没告诉大家真的百变怪全在后台米拿出来么？



NO133—NO136，NO196-NO197，NO470-NO471依布，水精灵，雷精灵，火精灵，太阳精灵，月精灵，草精灵，冰精灵

风：这么快就回来了？那继续讲座。好庞大的一家子，而且都很可爱啊，嗯，依布的话说实在的用途也就在于学个接力和当当超级可爱的宠物来饲养。水精灵可以融于液体中，那么好的特殊能力可以卧底！雷精灵是绝对不能抱的，它身上的针可是不错的东西，和仙人掌有的一拼，不知道拿来做个电属性的狼牙棒是啥米感觉。火精灵看样子就知道摸起来很柔软，冬天当个暖带的话你将告别冻疮所带来的困扰！简直太适合我了。光精灵有预知危险的能力，可以当个占卜师，头上的宝石应该是真的，绝对很值钱！月精灵也很可爱，不过MS从它的眼睛中看不见它那非常有城府的内心，如果它用黑暗眼神盯住你，你一辈子也跑不了，有这烦恼的朋友啊，你们需要DP的新道具绮丽外壳，咱这里是全市最低价，只要XXXRMB一个啊，超值。草，冰精灵是通观特殊石头的周围升级才能进化出来的稀有石头，正好上次去新奥那带了点回来，底下想要的别忘了在后台单方面联系哦！

E：既然风G说了那么多了，我也不再重复。大家看过特别篇吧，里面小智拥有一只独一无二的可以自由进化的伊布，虽然最后由于主角太笨擅自让它进化成太阳精灵，而我们通过不懈研究终于研究出了可以自由进化和退化的伊布！当然，后面4只由于进化途径复杂，我们特别拍卖“亲密度MAX药”和“人造草石/冰石”有了它们就可以自由进化了。当然，退化石也是必须的。成套加起来只要99999999999999宠物币。

众：你不知道世界上总共才发行9999999999998宠物币么？

E：当然知道啦，不够的部分就以1：100000的比例兑换欧元吧。



NO137，NO233，NO474，
3D龙，3D龙2，3D龙Z

风：由电脑产生的PM自然要和电脑挂钩了，首先建议你们先去各大杀毒软件商那里应聘，说不定能找分很满意的好工作，不想去的可以到有病毒的电脑里去带点病毒出来，PM病毒是可以在不减速度的情况下努力值X2的好东西，这种好东西就应该分享，广泛的传播，而且最进也证实了这病毒对人无害，而且对PM也没有任何副作用，绝对的绿色病毒啊，应此说来，很可能PM病毒的鼻祖就是咱的3D龙一家子制造的，这一定是本世纪最大的发现啊，讨厌，又要去拿诺贝尔奖了。

E：其实我和风和3D龙三个人开一家杀毒公司，也很不错的。TV中的那个疫苗实在太强大了，但绝对不是3D龙的对手，强大到连口袋动画都停播了（汗）。由于3D龙能进入PC空间，甚至能把人也带进去，所以强烈推荐军方入侵敌人的电子系统，直接摧毁敌人，治标又治本，杀人于无形。（众：你最近似乎特别为犯罪着想……）DP中2次进化后听说有了奇怪的举动，可能是潜入了自主意识，所以建议没事不要进化，正如VISTA刚出来的时候安装简直是找抽，等待科技进步吧……退化石提供。





NO138-NO142，NO408-NO411
菊石兽，多刺菊石兽，化石盔，
镰刀盔，化石翼龙，肿头龙，
炮头龙，圆头龙，盾头龙

风：既然都是化石，那么说起来也应该放在一起说才对哈，前面也说了化石的话，不放博物馆参观就太可惜了，不过有一点不太了解啊菊石兽，多刺菊石兽，化石盔，镰刀盔为啥是水属性呢？难道真的证明以前的关东都是海洋么？就菊石兽和多刺菊石兽还说很适合做某些枪支的弹夹，效果应该要比普通子弹要好的多，镰刀盔也可以仿效特征比较相近的飞天螳螂去农场收割庄稼的说。化石翼龙应为体型比较大，生性比较凶猛，所以还是不要招惹为秒，不过此PM应为速度实在够快，很受训练师的欢迎，再次，咱大量批发化石翼龙的优秀琥珀，欲购从速啊，价格很优惠的。肿头龙，炮头龙，圆头龙，盾头龙是新奥发现的新物种，总算有点侏罗纪的感觉了哈，你们既然头硬，有能学会岩石系2招威力150的强大绝招，那么不去比比谁头上的钙比较多实在可惜啊，既然这样咱就顺便在散打王结束比赛后帮你们也弄场比赛好了，各位观众别忘了来捧场！

E：虽说动画中古代PM早已经不稀奇，但古代

生物们还是小心点好，现在的人很可怕的（众：你暴露自己干吗？）其他不多说了，想寻找古代PM秘密栖息地的，请加入风G和柳J率领的旅游团……

风：别擅自给我定计划，那么危险的事柳J一个人做就好了。

柳乱入：你小子说啥？

风：柳J你怎么会在这里呢，来先喝口水哈，我刚才对天起誓，我啥也没说，如果我说的话，天上掉钻石砸我吧！台下观众都可以作证的！

众：为了不便宜你被钻石砸死，我们就是不承认你说过那句话！



NO446，NO143小卡比兽，卡比兽

风：呃，好不容易把柳J送走了，终于有只重量级的PM上场了，不过咱怎么看这家伙的体形都不太适合工作的说啊，经过本天才再三思考得出的结论是，你们不去处理过期食品真是可惜了）众：你就不怕他们吃了拉肚子？风：不用担心，它连荆棘都能吃，吃这玩意不会有事的。众：荆棘是新鲜的。风：做人就要想开点啊。）不过还要提醒一下各位，这PM的负面影响，比如说农民伯伯们一年辛苦种的粮食很可能被这PM一夜糟蹋干净的说，所以为了防微杜渐，本人现在对广大农场朋友出售特制的能量方块，价格优惠。

E：小卡比兽在DP中的捕捉实在让人头痛，抹了半天蜂蜜竟然全是一些刺尾虫什么的。比兽家族总不是那么可靠，不过卡比兽至少可以去足球队当门将，只要睡觉就可以了中国国足什么时候才能冲出世界杯啊，卡比兽只能靠你了。至于前锋就叫顽皮弹自己冒充足球跑进人家球门。那啥？你说用吼鲸王？废柴，你让国家保护动物的鲸鱼去搁浅实在太没人性了！鲸鱼可是我们赚钱的好方法呢（警察：谁在卖国家保护动物？）至于卡比兽的食物费，风G已经说明了。如果实在没有垃圾可以吃，我们特别研究了TV中的小妖美食2号。（小遥掩面XSK奔：你肯定是故意说错这个字的以后不和你交往了！E：我们有在交往么？顿时台下传来小妖FANS的阵阵杀气）



NO144-NO146急冻鸟，闪电鸟，火焰鸟

风：神兽还怕没工作，我知道你们就是来凑热闹，走秀场不才SHOW过么，真是的，还来干吗，浪费咱口水么？保安，是神兽的一律不接待。（保安：你当我们能顶的住神兽么！）

E：就别提走场SHOW了，都被神兽虐怕了。（众神：明明是你先要虐我们的）



NO147-NO149迷你龙，哈克龙，快龙

风：华丽的PM啊，从PM的最初版本红、绿开始就深受广大玩家的喜爱，不想找个好工作都难啊，迷你龙十分可爱，可以供各大富商带回去当宠物，身份和地位的象征啊，哈克龙有呼风唤雨的能力，以后农村里供奉啥龙王，雷公，电母的都可以去供奉哈克龙了，要想风调雨顺没哈克龙怎么行？让撒哈拉变热带雨林咱想都没啥问题的，至于再次进化到快龙后呢，听说它是PM世界里能在一天里飞的最远最快的PM，比起飞机还安全，环保，不过速度80的种族值实在让我怀疑它的速度是不是吹牛吹出来的呢。

E：大家不要管种族值，快龙能在24~36小时环绕地球一周是不争的事实。所以周游世界绝对是最好的交通工具。不然你们说，速度种族是快龙2倍的铁面忍者，靠得住么那体形，那人品？（众：和RP有关系么？）况且还没有看清楚风景就飞离了是很郁闷的事情，再说加速特性一发动再也停不下来了，超速行驶罚款听说上升了10倍（众：估计9倍是你的回扣吧）。快龙还有呼风唤雨的能力，前面已经说了和乘龙配合非常OK。有钱人的潇洒工具，另外，为了保护快龙不被冰雹袭击，特别制作了融化特效药，快龙不怕水只怕冰的。



NO152-NO154菊草叶，月桂叶，大菊花

风：终于介绍完了关东的PM，开始介绍成都的PM了，先上场的自然是我们的草系主角一家子了。要说到菊草叶和月桂叶的招牌特征的话，毫无疑问是它头上的一片叶子呢，那叶子有淡淡的相位，太适

合芳香疗法了，此外，本人最近一直在想，如果拿这叶子泡茶会有啥味道呢？一定是超级的美味吧，进化到大菊花后，我们依然可以闻到超级美妙的香味，不去厕所当个啥空气清新剂实在可惜，而且不知道用大菊花的花泡的菊花茶好喝不。

E：虽然大菊花的花没有妙蛙花的花正宗，但那造型绝对比妙蛙花适合骑。骑着大菊花去欣赏花园实在是惬意。大菊花当然是在花园里增添气氛的好东西，拿来当缆车绝对超过那些只破坏环境的烂轮子。这不，咱和风G商量了下决定推出草族馆，特别聘请大菊花，欢迎光临。



NO155-NO157火球鼠，火岩鼠，火暴兽

风：嗯，火球鼠除了那眯着的眼睛很可爱之外没发现啥特色的说，懒洋洋没干劲也算是特色吧，要是把特性弄个懒惰就更好了哦。进化以后明显能从它的眼神里找的出火系一贯的斗志，干劲立刻就出来了，进化到最终状态以后呢，可以明显看出这PM很适合站立行走，所以适合干一些不能站立的PM能干的事，先前看过群里有人发过改图，火暴兽骑脚踏车挺有2下子的，工作可以往这里考虑。

E：火球鼠绝对是天然打火机，可以自由决定什么时候背上冒火，所以千万不要骑。进化以后虽然不能自由伸缩火焰，但火焰的热度绝对爆炸性的可靠。什么时候不想上学可以偷偷让火暴兽烧一下体温计（医生：来人，把这个发烧1000多度的病人带到南极去）。所以说冰雪融化不是我的错，是那个医生惹的祸。（众：竟然敢嫁祸于人，拖出去烧）



NO158-NO160小锯鳄，蓝鳄，大力鳄

风：TV动画中那会跳舞的小家伙大家应该都有印象吧，很活泼的家伙呢，和现实中那恐怖的鳄鱼真有天差地别的不一样呢。进化以后的样子说实话，个人实在认为那对不起往日主角的形象，和现实中的鳄鱼越来越象了，看那爪子咱就有种危机感。为了防止伤人还是一起送去动物园好了，那里吃的好，住的好还有空调恒温，弄的我都想去了呢。对了，送过去的时候别忘了报我的名字哈。众鳄磨爪ING~

E：小锯鳄嘛，牙齿很锋利，咬核桃壳绰绰有余，但进化后就别指望了，否则连核桃整个变成夸克孩子的大小了。大力鳄勉强可以凑合去冲冲浪，如果让它加入搬运公司的话还是找更合适的怪力之流吧。这个家伙正可说是样样通，样样松。学生朋友们记住这可是为人之大忌啊。（鳄鱼：同样的话不



NO161-NO162尾立，大尾立

风：那尾巴实在可爱，毛茸茸的摸上去感觉真好，这就叫传说中的有手感么？如果做成鸡毛掸子一定会很热销的，而且这尾巴应该非常有弹性的说，应为有尾立是用尾巴跳着走的，那样再直接做成弹性鸡毛掸子的话那清扫效果一定更佳。

E：除了鸡毛掸子，可以当枕头用。但不知道大家是否愿意和老鼠一起睡觉……不愿意的话就干脆给尾立做切割手术，当它变成“萎立”吧（被尾巴们扫成第一宇宙速度）。还有，尾立肚子还可以当靶子射，比起蚊香蛙来是有过之而无不及（被尾巴们扫成第二宇宙速度）。尾立们如果不愿意的话，就静静去动物园的猴山上休息吧（被尾巴们扫成第三宇宙速度）。

风：原来你打靶是用尾力啊，难怪枪法那么好！

E：风兄也不差啊，平时都拿什么练的？

风：米啥大不了的，大概就是圈圈熊吧。枪和熊掌不可兼得，不舍枪而取熊掌者也。

众：你那语文课怎么上的？



NO163-NO164幼猫头鹰，猫头夜鹰

风：猫头鹰一向都是国家保护动物，所以自然工作也好找，大家应该都知道猫头鹰在夜晚的视力是很好的，而且还具备了看破技能，能识别出一些人类肉眼无法看见的事物，所以拉，各位喜欢在晚上走夜路的朋友们，我无论如何也推荐你们带上这

个PM，进化后听说IQ也不错的样子，能把头旋转180度真不错哈，可以多方位侦察，没有视觉死角是不是就是说这个PM的呢？

E：虽然城市里晚上并没有多少老鼠，但猫头鹰还是可以发挥自己的特长的。毕竟这年头老鼠早闪了而拉达相当泛滥，虽然我觉得拉达VS猫头鹰似乎还是拉达更强一点……虽然这只猫头鹰奇迹似地拥有超能力，但最好不要抱太大期望，毕竟不是专家级别滴。想来想去还是去动物园里逍遥吧，或者去拍电影，威力小的总不会过分损坏仪器。（喂喂，就算你不承认威力小，也不用拿我的大师球开刀啊）



NO165-NO166安瓢虫，芭瓢虫

风：七星瓢虫在小学就教过了是益虫中非常有代表性的虫子，所以还是去农田当护卫好了，它们在TV动画中拉的热气球我还是不敢做，特地还查了下资料，这瓢虫居然1只有10.8KG，打死我也不相信啊，最不符合体重影象奖我就决定给这PM了！进化以后更像个保护庄稼的卫士了，所以农民伯伯应该知道买1只回去的话好处多多哦！以下是瓢虫公司热线电话。

E：瓢虫虽然是益虫，但似乎大家的评价总不是很好。这个世界真是不真实，外貌决定论（众：你不行了吧）喂喂，小小年纪说啥实话啊，要不是经常为了做节目而被PM虐成这样……

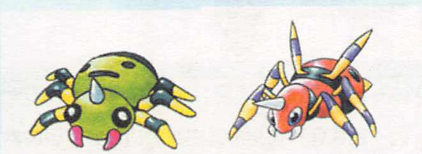
风：保养的好，节目就好。瓢虫的卵做成的面膜，特别发售！

E：（瞬间复活）打死噶大……

众：切，虚假广告

E：谁说的，真的假不了，假的真不了，咱用人品说话。

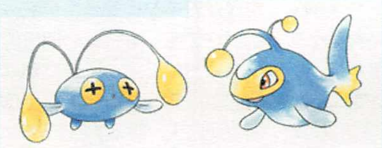
众：这人品似乎是出了名的不值钱……



NO167-NO168线球，阿力多斯

风：哎，看到这PM咱第1反映就是，同样都是丝，为啥和绿毛虫的丝质量和能力相差那么大呢，这丝完全不好卖钱的说啊，不过线球一家子也不是一无是处了，首先，线球的花纹就很有个性，做个面具吓唬小孩子，MM啥的绝对能收到奇效！进化后一看颜色就知道很有毒的样子，大家尽量请别去招惹它们，一旦激怒了它们，被蜘蛛网给封住逃跑不能的情况是很悲惨的，还要面对剧毒的蜘蛛，感觉好极了。为了防止这种情况，请大家为自己生命安全着想，去野外的时候请务必购买本人提供的特效退蜘蛛药。

E：阿力多斯是极少数拥有“接力棒+丝网”的PM之一，虽然在接力棒队伍中很不常见，但在现实中那种恐怖不是一般人能知道的不信看DP第一集，啊啊啊，小光MM刚出师就被它们虐待啊。保护小LOLI人人有责，蜘蛛们你们太太不厚道了啊。另外，君莎小姐能熟练的利用线球的丝捕捉犯人，所以推荐去警察局工作。至于那个什么忍者叔叔婶婶的，就54了吧……



NO170-NO171灯笼鱼，电灯怪

风：我曾经在海上看过：静静的月夜下，没有什么星星，平静的海面上，没有什么波浪，突然，在那漆黑的海面上，亮起了一盏盏有如星星般明亮的灯，亮光包围着船的四周，时远时近，时暗时亮，仿佛在在广阔的空间中，自己就像一只萤火虫，在同伴的簇拥下，顺着柔缓的微风，漫漫的向明亮的月亮飞去一般。

E：呃，不好意思，打断一下，风你不是说你没在海上坐过船么？

风：是啊。

E：那刚才那么美丽的景象你在哪看到的？

风：其实呢，那是咱在做梦时看到的景色拉。（众：我还当是刚才被幻象光打蒙的时候看到的……）好了，言归正传，这PM的话在海上当路灯不错，也可以去某些远洋的轮船上充当发电机，不过呢，个人最看好的工作当然是饲养那么多鱼来发展旅游业，重现我梦中的场景就更好了，决定了，下个准备开发的旅游项目就优先参考这只PM好了！

E：电+水的完美组合，但在生活中却十分不实用谁带它游泳万一它一放电……

风：E你不会忘了我们是推销的吧？

E：呃，刚才还没说完，它一放电绝对是带来良好的水中静电按摩（众汗）。没有什么PM拥有这么出色的能力，大家都带一个吧，游泳按摩对身体都是很好的。一不小心就活到200岁了。

众：要不你先示范示范？

E：呃，那个，皮大叫我先走了……

风：喂，你怎么又逃啊？你逃的话，我不就……

还没说完，众把风扔到水池中~



NO175-NO176，NO468
波克比，波克基古，波克基斯

风爬出池子：没想到静电按摩真那么舒服啊，嗯，又一只卡哇依PM的杰出代表，波克比没有什么工作能力，不过抱着的感觉很好，进化后有了对小翅膀不过作用依然不大就是了，最终形态的波克基斯起初打死我也不信是波克基古的进化，进化到这样似乎终于能有点工作价值了，比如说当个风筝什么的，总而言之，这PM的观赏和饲养价值大于实用的工作价值。

E：最终进化的波克基斯样子实在不敢恭维，虽然实力还是数一数二的。但在这外貌决定论的世界中，估计它不会好到那里去…特性天恩不错，大家可以放心许愿，说不定哪天上天恩赐一块板砖(众：砸你刚好)。波克比当宠物养绝对劲爆（汗，PM本来就是宠物么），就是小心别乱戏弄，否则当你看到某手指多动的时候就赶快跑吧，否则火山地震泥石流地球爆炸一切皆有可能。



NO177-NO178天然雀，预言鸟

风：以预知能力为特色的PM，光是有预知能力基本上就不怕没好工作了，首先可以去赌场，你带个这PM，事先询问下赌注的结果，然后……你发达了，也可以带个这PM玩游戏，无敌的S/L大法基本上就不需要了，最后在把这PM绝对强烈的推荐给各位中，高考的考生，绝对的必备PM，不仅可以第1时间知道题目还可以第一时间知道分数！要找作弊的证据又找不到，何乐而不为呢？（众：怎么你说的基本上没几个好事？）

E：现场示范一下吧，天然鸟，来个预言！

天然鸟：！·#￥%……—*（）

风：嗯，这个预言是……

E：怎么了？

风：它说1分钟后我们能见到天使MM。

E：不会吧，这怎么可能……

（1MIN后，E和风被天然鸟的精神干扰弄得在幻觉中享受那只有死人才能享受的感觉……）



NO179-NO181羊咩咩，咩利羊，电龙

风：不用想也知道这PM要利用就要利用它们的羊毛嘛，看那松软软的样子就知道很高档了吧，不过请记得在剪羊毛时带上橡胶手套，否则后果自负。进化以后怎么感觉毛的产量一下变少了？太不厚道了（众：你有厚道过么？），最后进化到电龙，简直一点可以用的高档羊毛都米有了，YY到底是怎么进化的？不过电龙尾巴上的珠子倒是不错的东西，会不会是电珠的原形呢？

E：电龙是灯塔出生的，但现在灯塔越来越罕见了。似乎电龙可以站在路上当路灯，就是节制一下光线，太亮对视力不好。另外，被车撞是很正常的，不要一撞就发十万伏特啊……我们并不是每个人都拥有小智的不灭身体的。

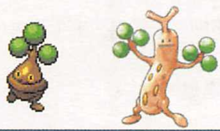


NO298，NO183-NO184
露利利，玛利露，玛利露丽

风：呃，怎么一下杀出来那么多可爱型的PM啊，露利利同波克比，抱着的感觉很好。进化以后听说耳朵不错，不过我倒是没有发现这PM的耳朵有啥特别的就是了。再次进化后明显感觉胖了，难道就是营养过剩，运动不足的后果么？所以请各位读者

大大们在玩游戏，学习之余不要忘记要多运动！

E：可爱的家伙咱就不多说了，MM们请自觉排队。喂喂，保持淑女的形象好不好……



NO438，NO185小胡说树，胡说树

风：相信玩过金银版的各位朋友一定对这只PM记忆犹新，不仅是应为金银版里这岩石系PM能学会飞天，冲浪，登瀑布等到了GBA时代绝对不可能学会的技能，还应为这个PM的伪装才能吧，剧情时堵在3岔路中间可真是够无语的,所以能,以后强烈建议交警们多饲养些这个PM当路障，质量好（PF高），还不怕沙尘暴，不过唯一的缺点就是雨天对这PM可不太好，试想连洒水壶的那点水量都能让它现出原形，那么一场大暴雨绝对能让这PM舒坦个够了！因此,为了方便你们工作以及应对各种天气，请去购买咱的新产品“超级无敌万能天气防护专用设备”！（众：说那么花俏干吗，不就是雨衣么？）

E：胡说盆栽最大的特点就是会装哭，所以请准备好手帕。（泪水不会让自己受伤么明明那么怕水）平时放在动物园或者拍电影的时候当移动盆景效果绝对一流。而且不用浇水,又可以省下许多水费了。多么划算的买卖，有意者请和我们联系。让我们欢迎开拓世界的大片《哈里波特和会移动的魔法树》（某JK乱入：剽窃者死……）。



NO187-NO189毽子草，毽子花，毽子棉

风：毽子草看名字就知道可以当毽子踢，只不过估计如果外面风大的话你没踢到就被风吹走了，所以还是请在室内运动。进化到毽子花后，个人感觉有这PM头上的花点象直升飞机，直升飞机是不是根据这PM为原形设计的呢？毽子棉的速度可是很快的，头上和身体周围类似棉花的物体是什么呢？个人感觉有点像蒲公英的说，E你觉得呢？

E：是很像，又和可爱挂钩。放风筝非常适合，没准放着放着就飞到火星上去了。（小牛顿同学+小爱因同学+……：当我们不存在啊，风：你们是谁啊？众倒）



NO190，NO424长尾怪手，双尾怪手

风：尾巴上长手也就是说是有3只手了，进化后就是4只了，猴子嘛，动作自然灵活，耍耍杂技是不错的选择，4只手的杂耍工夫怎么想也要比2只手的要强的多吧。另外呢，这PM其实挺喜欢在外面拣东西的，RP好的话那么经常可以拣到啥升级糖果，金珠等好东西，当作专门散步用PM也是不错的选择。

E：在银行门口捡人家丢了的硬币什么的也很不错。

风：是啊是啊，没准能捡到美圆欧圆英镑呢。

E：也许能捡到100万的彩票呢。

风：也许能捡到比尔盖茨的金库钥匙呢。

E：也许能捡到钞票生产机器呢。

众：你们先捡块板砖敲自己头算了……



NO191-NO192无聊种子，向日花

风：种子是PM中种族值低的数一数二的，所以用途实在没有啥，进化后成为了类似向日葵的向日花，如果让这个PM使用种子机关枪的话，那么会不会吐出来的都是葵花子呢？还有味道怎么样都将是左右这PM工作好坏的标准之一。所以送出榨油场吧，种子榨不出好油就把花榨了吧。（众花狂奔逃跑ING~）

E：汗……这次怎么是PM逃了。算了，大家回来，不给钱就想走（众：你终于说出真正目的了，B4）还是装饰花园去吧，其他就算了。



NO193，NO469阳阳玛，古蜻蜓

风：很奇怪啊很奇怪。

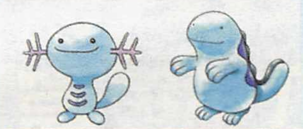
E：奇怪啥米？

风：为啥这个PM能学会虫系的特攻王道招数虫鸣呢？蜻蜓会叫么？我听过乌龟叫也没听过蜻蜓叫啊（众：乌龟会叫么？）

**乌龟：谁说我不会叫，听好了：“哦类欧类哦类欧类……洗刷刷洗刷刷洗刷刷哦哦”（众+风+E瀑布汗）

E：这年头就算是石头也可能会叫的……

风：所以先不管了，把问题解答留给老任了，这PM适合的工作首先就应该和它的复眼特性挂钩，比毛球还要厉害的眼睛还真是不多呢。好好利用下吧，进化后的变色眼镜特性怎么说呢，带有色眼镜看事物是不好的，所以就不介绍了。（众：你不是一直都带有色眼镜么？）



NO194-NO195乌波，沼王

风：这2个PM一看就知道它们的老家是沼泽了，所以啊，最近有很多没有开发的沼泽旅游地带，我考虑让这PM去帮助保护游客安全，那么，你们就直接组成个沼泽救助队好了，反正现在救助队很泛滥的说。

E：风G又要开旅游团了啊，到时候咱一定观摩。DP的乐园里都是沼泽，陷进去实在很郁闷，带上它就放心了。

沼王：陷得那么认真，陷得那么的深，却听见了我说不救人。

E+风+众：……



NO198，NO430黑暗鸦，绅士乌鸦

风：乌鸦自古以来就是不吉利的征兆。经常出现在阴森恐怖的地方的PM，叫声也很适合气氛，有不眠特性，是不是就是为了在晚上吓人才具备的特性呢？进化以后也变的很胖了，和前面的玛利露利很象，所以也给我去买点减肥药吧。绅士乌鸦的羽毛很光华漂亮，和进化前简直有天壤之别，需要的话，本人也可以给你们推荐点羽毛润滑剂啥的。

E：本来黑暗鸦实在没什么值得推荐的，即使是送人估计都没人要。不过进化了以后就不同了。首先这造型不是一般的“华丽”，看它那样子就知道飞行是多么困难的事情，莱特兄弟真伟大。虽然体形不咋的，但是绅士风度还是挺不错的。撇开动物园之类的俗套，做做搬运工还是不错的，但别指望是快递了。



NO200，NO429梦妖，梦魔

风：等了那么久，终于到了第2只鬼系的PM了，梦妖很可爱，而且人家还会唱歌，虽然那歌还是不听为妙，进化到梦魔后就不是很可爱了，有点象巫婆的感觉，正因为此，小梦能学会很多怪异的技能，像痛平分，怨念，黑暗眼神啥的，经常能把对手弄的叫苦不迭，所以没事也请不要招惹它吧，至于工作嘛，当然还是发挥形象优势，开个梦妖巫术事物所好了，以后要是哪天比较怨念，可能去你哪买个啥绑红线的木偶啥的，到时候帮咱打点折。（众：还没开张你就知道卖什么了？PS：难道说那木偶是？）

E：风G对鬼系的研究果然不一般呢。

风：当然，咱可是被称为鬼的影子嘛。

E：那么风G还记得上次耿鬼是怎么处理的？

风：好像我们回收了很多十字架来着。

E：那正好，这次我们回收大蒜，正好好久没吃大蒜了。其他的除魔道具等下次吧。

结束语：

风：啊啊，好困啊。怎么介绍了100+个后还要接着讲啊，导演呢？我赶时间，今天的新动画我还米下载呢！

E：没关系拉，听说只要这次活动成功回去后P大会奖励最新动画的。

风：真的么？我怎么不知道？

P大：你罗嗦啥啊，还有新闻发布会呢！

风+E：那啥，加班费多少？

P大：你Y2个在台上给我乱YY，不扣你俩工资已经很给你们面子了。好了快点开始吧，观众A呢？

观众A：请问你俩开了两次讲座后，入帐了多少呢？能不能透露下生财之道呢？

风：靠！你们当咱俩不是人啊，每次冒生命危险走上台，基本上来说台下不是断胳膊就是断脖子，大概吧。所以呢，医药费不要钱啊，虽然保险赔的也多就是了，总而言之，大概一次也就……我回去看看咱瑞士银行帐户再回答你们好了。

观众B：请问什么时候我也能来主持这个节目呢？

风：那个啊，哪天我要是看动画入神没来的话，让你当也不是不可以，反正后果自负，不过如果要让咱看动画入神比较麻烦，没个几百叠钞票当椅子坐估计很难啊，所以，YOU明白了吧。

E：首先当然是要通过我们的鉴定考试了，看看你是不是卧底。如果不想考试的话可以私下联系。另外，告诉大家一个好消息，只要在这次节目中购买50只以上的PM的话，就可以免费上台一次。嗯？观众F，你说你买了50只？那好，请上来，你不是想上台吗？快点，换好衣服，打扮成我们的样子，就是这样，接下来就麻烦你主持节目一直到警察来吧……

P大：你俩越说越无聊了，好吧，就到这里吧！

风+E：那么大家下次不见不散哦！



文/Dipperkill、gty、诺、塞尼亚斯

珍珠钻石全宠战术金银篇

（接上期）

No.154 大菊花 ★★★



大菊花在RS时代的地位就比较尴尬，不是因为其能力不行，而是因为多数同种的PM往往可以取代其地位。DP内改观来说，也就是草属性技巧多了一些、原始力量变成了特攻、多了珍贵的芳香疗法。

由于草系特攻技巧增加了很多实用的招数，可以使用一下特攻战术。特攻种族83只能说比较尴尬，虽然有高威力的绿叶风暴，基础特攻的低就充分显出了弱势，还得不到其他的威力修正。但是草+岩的属性互补还算不错，并且有破盾技巧草笛，欠缺在于命中。所以攻击方面首选草笛+能量球+原始力量三招是必备的，最后一招选择性比较广泛，可以选择高威力的绿叶风暴来猝杀敌人，也可以选择回复HP的光合作用，还有减轻先读压力的替身，当然也可以选择觉醒力量来增加打击面。

物攻方面有地震/挣扎/剑舞等招数，但是82的物攻种族也是偏低，速度也不够快，所以不出彩。

对于芳香疗法这招来说，由于没有很优秀的反制技巧，所以使用起来可能更容易被动，更不用说DP内的对战节奏比RS内快的许多，所以芳香治疗并不是十分推荐使用。

No.157 暴炎兽 ★★★☆



特攻方面在DP内失去了雷电拳后换来的却是火山爆发这样的高威力技巧。

战术方面强力推荐携带专爱眼镜快攻，技巧方面有本属性的火山爆发和火焰喷射，由于两招判定不同，且暴炎兽没有第二属性，可以考虑两者共存，必要的时候可以选择性的使用其中之一，其他属性攻击技巧推荐气功弹和觉醒草，4招配合正好，携带专爱眼镜更能提升威力。

其次可以小打一下双刀战术，比如气合拳+火焰喷射+雷电拳+觉醒草的战术，也可以起死回生，不过大多配招都不如同为主角的火焰鸡，同时也比一些其他火系PM给比下去，如果战术需要针对某一对象可以考虑使用。

暴炎兽实力不弱，虽然用法可能比较单一，但是仍然不可小看其威力。

No.160 大力鳄 ★★★★☆



DP内强化最多的一个主角就是他了。首先一大堆的水系物攻技巧就是在辅佐他成为强大的一方面因素。原本空有一身好的能力以及舞剑这个强化技巧，却缺少本属性的物理攻击。DP内改变点则不断多了水系物攻技巧，而且还能学习另外一个强化技巧，那就是龙舞。此外还不能遗忘其特性，HP在1/3以下

水系技巧威力提升，这个特性更一把利剑，攻击战术就多了好几种，以下一一详解。

以舞剑作为强化技巧来说，强调的是游击以及寻找机会强化来达到控场，由于本身中等的速度种族78可以超过大量盾牌，舞剑强化的努力分配更倾向速度和攻击。攻击技巧一般选择本系的攀瀑是必定的，其他属性推荐用附带弱化效果的咬碎这招，还有地震、石刃、影爪、雪崩、龙爪等技巧可以选择，也可以选用替身防状态。

同样龙舞强化虽然威力步调没有舞剑要快，但是同时强化的速度主要是依靠速度来压制部分告诉电系PM以及草系PM，所以强化后一定要有反制弱点属性的招，先保证龙舞和攀瀑两招，另外两招一般选择克制电系的地震，克制草系的冰冻拳。并且配招很死板，变化基本不大。如果携带道具是物攻果的话，可以考虑换掉一招为替身。

最简单的攻击输出自然是专爱，速度不够且有本系先制技巧还算可以做到专爱的水准，技巧选择一般选择游击性比较好的，所以咬碎和龙爪基本不选用。水流喷射、攀瀑、气合拳、地震等大威力技巧完全可以都用上，而且克制面都不错，考虑草系盲点问题，最多带一个冰冻拳，其他完全不必考虑小等于80威力的技巧。

No. 162 大尾立 ★★☆



RS内最大的特点就是戏法可以和起死回生共存使得他在对战场上有一席之地。DP内的战术和RS内类似，而且针对鬼系多了突袭技巧可谓锦上添花，这招的效果是只要对方PM当回合攻击，则技巧速率+1，可以遏止大部分鬼系PM，这点相对来说是强化。

DP内新添加的接力棒来说还是值得一用的，因为接力的内容有超级健忘和高速移动，还算比较好用。戏法则是和任何战术都可以配合，包括接力，和起死回生战术。DP内增加了许多恶性道具则是值得去好好的使用一下。

此外提一下猫手这招，由于猫手不像摇手指那么大的随机范围，所以抽到的技能完全可以根据战术的需要而给队伍内其他PM来配置，因为本身可以学习起死回生，所以队伍内携带可以使用蘑菇孢子和舞剑的PM可以搭配起死回生战术。当然不可否认的是，这样的战术需要一定的运气，也可以作为消遣之余耍上一把。

No. 164 猫头夜鹰 ★★☆



特耐不错的一个PM，但是缺乏抗性，因此实际防御作用不怎么高，并且连光墙这样的技巧都没有。这次猫头夜鹰比较有趣的地方是找回了当年GS的礼物技巧——黑夜魔影，本身攻击能力不高的猫头夜鹰学到了这招，还是缓解了部分攻击压力。

战术方面依然比较尴尬，不过好技巧还是有许多，比如催眠术、念力挪移等不错的技巧，还有鸟栖这招飞行系的法宝在。针对防御方面，完全可以配合反射盾+鸟栖来增加防守力度，其他技巧选择看队伍配合即可。

另外值得一提的是银色风这招，这招在DP内成为了技巧机器，相对来说使得部分长翅膀的PM都可以学习，自然猫头夜鹰也可以学习到，如果以搏击其特效作为战术的话，和鸟栖一起使用就更好了，不过发动几率仅仅只有10%，所以别抱太大希望。而本属性的空气切割在这里作为打击还是相当不错的，总体来说，猫头夜鹰并不是一个非常好用的PM。

No. 166 瓢虫战士 ★☆



390的种族实在不够看，种族能力方面也畸形，攻击能力更是差劲的没话说，连一招地球投都不可以学习，这样看来要使用好这个PM是将近不可能的。

不过也可以稍微挖掘一点闪光点，种族方面55的HP以及110的特防种族构成了还算不错的特耐，为了提升这些价值，配合光墙和鸟栖完全可以，由于其早起特性的存在，配合睡觉只需要一回合就可以醒来，还可以解除异常状态。

消耗技巧方面打落就相当实用了，并有鸟栖回复HP，由于没有比较不错的攻击能力，所以一般遇到那些不怕毒的PM很难奏效，耐久方面到还过的去。

其次依然是接力战术，早起特性的PM用接力配合墙壁还是可行的，接力内容多半是舞剑，如

果配招中没有反射盾的话，那么这样的战术始终是被飞天螳螂所代替。其次接力还可以接力果子所提升的能力，这里就需要使用替身来克制自己的HP方便接力出去了，考虑先手接力出去，高速移动也是一招比较必要的技巧。

No.168 阿立多斯 ★★★



同样390种族的PM，这个种族却看着过的去，因为速度只有40点，所以降低了总体种族，并且特攻也不是很高。耐久比较一般，格斗和毒的抗性对他来说比较重要，所以努力基本分耐久。

由于可以遗传毒菱，没有理由说他没价值，甚至还有独到的地方。攻击方面即使不配置努力，也有定点攻击黑夜魔影作相对稳定的攻击输出。特性选择肯定是更有利于对战的不眠。（当然选择睡觉恢复HP的就一定要选虫族警报特性了，不过也基本没人会用睡觉回复HP）

至于接力战术来说，比较有趣的是他是所有接力高速移动中的PM中，速度最低的一个，或许这不能称为优势，但是那些需要速度接力有需要无伤上场的PM配合这么一个PM来协助他完成能力接力不是很好么？最明显的就是DP内新化石PM霸王龙，属性上和其稍有弥补，所以成功接力相对来说容易了不少。其次还有比较独特的蜘蛛网可以被接力，由于能力和属性来说，比起月精灵的黑眼神（效果同蜘蛛丝）接力没有任何优势，不过两者属性正好相互弥补，可以考虑相互配合使用。

No.169 叉字蝠 ★★★★



进化后的535种族多半到了速度上去，虽然也是泥暴弹成为特攻的受害者之一，却可以学到新技巧毒十字。并且还有勇鸟这样的大威力技巧，配合鸟栖回复HP相当好用。自身抗性也不俗，防御战中用叉字蝠作为联防对象的并不少见。

能遗传到催眠术更是让其成为了一个高速度催眠PM，催眠术的主要作用就是可以协助破盾，配招方面来说，完全可以催眠术配合三攻招，物攻技巧一般选择毒十字、燕返、蜻蜓回转、十字剪等比较多。比较遗憾的是，催眠术无法和勇鸟共存。

其次叉字蝠的特攻在历代来说一直不算非常低，DP内添加的阴谋正好可以小小的发扬一下他的特攻击战术。并且DP内叉字蝠的特攻技巧比物攻技巧丰富许多，有空气切割、泥爆弹、影球、暗之波动、亿万威力吸收，还有特攻化的觉醒力量都可以供使用，具体配合不多说了，要注意的是阴谋仍然无法和催眠术共存。

No.171 电灯怪 ★★★★



对战选择肯定是蓄电特性，发光特性完全没有任何实际对战作用。DP内对蓄电特性的判定做了改变，可以吸收电磁波，即电磁波对其无效，因此电灯怪也成为了防御队伍的一个重要成员，并且其属性可以抵抗4大95威力技巧的招（即水、火、电、冰）。76的特攻，配合自己的双本属性高威力输出，打攻击也游刃有余。

战术方面相当简单，合理利用自身优良的抗性上场攻击或牵制对手即可。配招方面可以选择电+冰+水的三属性攻击，攻击盲点完全可以用电磁波和剧毒来牵制，比较推荐用剧毒，主要是能防毒的PM大多被其三属性克制。最后一招也可以配合睡觉替身等技巧，目的是为了防止状态。

能量储存和能量吸收两招新招对于电灯怪这样的高HP种族PM相当有利用，因为两招不但可以边强化耐久，边回复HP，而且作为电系的PM，都可以以来充电光线的特效来强化特攻，所以该战术显的相当强悍，不过HP恢复量在储存一次的时候仅仅能回复25%的HP，所以使用该战术应尽量让电灯怪的速度高于对手，速度努力必须适当分配。

此外新技巧中液态圈、充电光线、怪异光等技巧配合实际战术可能有点用处，但是一般不作为主流配招。

No.178 天然鸟 ★★★☆



特攻和速度保持中等水平，能使用冥想强化特殊方面

能力,XD技巧接力棒可以把冥想接力给队友来进行攻击,由于在DP内获得了恢复HP的鸟栖,配合接力冥想的话实力大大的提升。选择特性一般选择同步率特性,因为基本不考虑到睡觉这个技巧。

特攻技巧有本属性的觉醒飞和精神干扰都可以作为攻击技巧，如果不配合鸟栖的话，可以把鸟栖换成亿万威力吸收来吸收对方HP，使用特色多数都来自接力。

此外一些辅助技巧值得重视，比如欺骗空间、力量交换、防御交换、电磁波等技巧，考虑接力的技能格问题，所以利用这些技巧时，一般都是单独作为战术。这里特别强调一下欺骗空间，首先天然鸟的属性可以完全和大头虫（蜻蜓龙的原始形态，攻击100，速度10...）互补，所以先手使用欺骗空间用来配合陷阱特性的大头虫完全可以成为一个不错的战术，战术主要是针对高速电系PM，这样的战术相当灵活。

No. 181 电龙 ★★★



不得不说电龙在DP内削弱了不少，其主要原因就是火焰拳的物攻化，虽然多了信号光线和力量宝石作为补充，但是实际作用根本不如火焰拳要实际。这里值得关注的是气功弹，主要破解一些普通系特盾（比如快乐、卡比兽），电龙排除未进化来说是电系第三特攻，打纯特攻完全没有问题！不过觉醒力量的选择还是比较关键，按照DP趋势的话有必要选择觉醒火，毕竟有个鬼蝉的大盲点在，针对地面系只有依靠剧毒的牵制了，也可以考虑反击来四两拨千斤。

RS时代可以在XD中净化学习到的治愈之铃也是比较独特的地方,虽然没有任何回复技巧,不过通过自身的攻击能力来压迫对手交换,从而找到治疗的机会也未尝不可。也可以仅仅认为治愈之铃仅回复自身的状态,回复队友则是顺便的事。（通俗说，就是把铃铛当精神回复用）

No. 182 美丽花 ★★★



美丽花在RS内比起类似的霸王花来说，无论是属性还是技巧来说，没有什么优势。DP内美丽花添加了叶绿风暴也使得不再成为霸王花的附庸PM。而且催眠粉这个技巧也在未进化形上得一保留，作为破盾技巧来说，这招的作用毋庸质疑。其他特攻技巧最主要的还是泥暴弹比较实用，虽然没有毒属性存在，但是克制的盲点以及不错的特效使得这招有非常大的发展空间。

配招方面可能还是得请出觉醒力量来帮忙，毕竟技巧不是很丰富，一般情况觉醒属性选择火属性，攻击属性分布在火毒草三属性上的话，打击面相对来说还是比较全面的，配合一招催眠粉还是值得一用的。

No. 184 玛丽露利 ★★★★



由于本身耐久不算非常突出，所以特性一般选择是蛮力特性，这样即便攻击种族只有50，即极限攻击218，也问题不大,因为特性本身就是物攻*2,即最大攻击为436。

到了DP内,玛丽露利多了水系的物攻技巧若干,有水流喷射和液态尾巴两招,前者没有特效，威力高达90，而后者虽然威力只有40，但却是先制技巧，比较遗憾的是无法和腹鼓共存。原先转换为物攻的攀瀑在战术意义上更大程度代替了液态尾巴，威力和命中虽然相互颠倒，但是攀瀑的20%的害怕几率比较诱人，速度虽然不高，但是前作中可以学习到压制，利用其特效使对手麻痹，还有一定机会打出双封锁。

辅助技巧方面一般是双歌比较实际，即唱歌和灭亡歌，前者作用不用多说了，催眠一个PM显然是打击攻击盲点的主要方法，虽然命中不高，但仍可以先读使用。而灭亡歌的作用更在于队伍内其他PM配合使用，大多为捕获PM。而配合自身方面的话，也可以配合高威力的气合拳发动使用，不过先读要求比较高。总体来说，玛丽露利在DP内的地位提高了不少。

要注意它的退化形态露利利和玛丽露的遗传技能是不一样的，而且不能共存。

No. 185 胡说树 ★★★



属性纯岩，有着丰富的物理攻击技能，速度过慢以及属性弱点是这个精灵最大的痛，不过本身技能的威力都比较高，所以带上专爱围巾保证超过大部分盾牌也能强攻破盾。破盾方式主要是大爆炸技巧，因为速度先天不足，所以只能依靠专爱围巾弥补，但是操作要求却高了许多。而其他攻击技巧方面互补也比较不错，比如本属性的岩刃和草系木叶槌，因为选择道具是专爱围巾，注重威力以及CT率，笔者这里选择了命中稍低，而威力和CT率更高的岩刃。

其他技巧方面，如重臂槌和埋伏，还有前作通讯来的三拳，埋伏技巧的判定比较特殊，只要对手当回合攻击，则技巧优先度+1，也是破结起死回生/挣扎的对手以致命的打击，具体怎么选择就看个人爱好了。

再看其有着115种族的物理防御以及70种族的HP，弱点虽多，但岩属性带来的火普飞三个抗性是相当重要的，所以上场机会还算有不少。实际耐力还算可以，消耗技巧主要来自岩菱和剧毒，因为考虑到战术偏慢，则可以选择性的使用岩石封杀作为攻击技巧，降低对方速度也方便自己队伍其他PM的作战调度空间。而针对一些克制自己的物理攻击，这里比较推荐使用反击技巧。

No. 186 牛蛙君 ★★★☆



纯水属性有着无可替代的属性价值，而且自身耐力比较高，和另一个进化型快泳蛙相比，蚊香蛙王特攻比较高，同时特攻技巧丰富，冲浪、高压水泵、冷冻光线，泥浆喷射，气功弹，等技巧都比较实际。其中气功弹让蚊香蛙王和其他水系甚至快乐卡比有了一拼之力，虽然命中差了点，不过考虑到有催眠术在，这样的战术完全可以成立，同时蓄水特性也能先读换人来回血压制对手。

遗传到的莽撞配合替身和催眠术也能给与对手打个措手不及，速度虽然不如未进化的蚊香蛙，但是耐久相对高了许多，而且还有不错的特攻输出。

当然由于本身耐力较高，剧毒和灭亡歌的双双使用，用来驱赶对手以配合3种钉子也能让对手头痛不已，也可以类似玛丽露利灭亡歌来配合其他捕获特性的PM一起使用。

No. 189 毽子棉 ★★★



DP新增的临别礼物和芳香疗法让其更能有效的对队友进行辅助，不过遗传了芳香疗法就不能遗传鼓掌，具体如何选择就看怎么和队友配合了，但是无论这两招是怎么用，都可以配合催眠粉来使用，随意使得实战价值就更高了。

临别礼物基本是协助队友强化作为主流战术，一般这类强化技巧都是比较大幅度强化的腹鼓。而有了芳香疗法，这无疑是史上最快的队医了，还有光合作用方便回血，另外烦恼种子也能封杀以睡觉为回复手段的慢速强化精灵（比如水怪和卡比），当然得注意和催眠粉的兼容问题比较麻烦。

如果还是以消耗为主的话，那寄生种子、催眠粉、鼓掌之类的技能自然是不能少了，最后一招还可以考虑蜻蜓回转后读换人，用替身可以增加毽子绵的存活率，反射盾也能辅助队友，选择权还是在与队友的配合上。

另外值得一提的是舞剑强化物攻的打法，或许是种比较消极的打法。而在催眠粉的适当使用下，往往个可以攻击一个PM，催眠一个PM，而在HP不多的时候，则可以光荣的使用临别礼物弱化对手，这里道具推荐携带力量药草，这样可以直接使出威力稍大一点的飞跳而不是燕返，毕竟这样的毽子棉战术回合比较有限，主要还是临别礼物的分支战术。

No. 192 向日葵 ★★☆



物防低下的同时速度更是惨不忍睹，这样特攻虽高也难以发挥，基本上就是1换1的办法。叶绿素特性晴天下速度加倍，再配合替身控制HP，草笛干扰，最后莽撞治敌。

这个特点在RS时代是除了画狗外，唯一一个拥有催眠技巧和莽撞共存的PM，而且速度低的可怜，极限也才174，到了DP内催眠+莽撞的战术一下子多了许多，所以战术价值相对来说低了不少。

当然还可以靠队友放晴，那么向日葵就能靠专爱眼镜来强攻了，阳光烈焰/叶暴风、泥爆弹、觉醒火。当然如果战术选择疯狂点，那么就太阳力量特性配合专爱眼镜，速度方面可能依旧是软肋，笔者这里比较期待的是，太阳力量特性在晴天时使用叶绿风暴，相信破坏力还是相当十足的，也赶确定这是其在DP内最容易使的战术了。

No. 195 沼王 ★★★☆



属性弱点只有被草4倍克制，同时属性免疫电系攻击和电磁波，而特性又可以免疫水系攻击，并回复25%的HP，特耐方面勉勉强强过的去，不过在后期可以靠其诅咒强化控场，攻击招攀瀑，地震，岩崩或者前作定点的冷冻拳，四选二，个人建议地震+冷冻拳，几乎是全属性打击了。不过比起巨沼怪，则能力欠佳，但也不可否认诅咒有一定的压迫力。

辅助技巧方面主要是黑雾和哈欠比较独到，但是配合气合拳也不足以伤害对手大量HP，其次老牌技巧反击就不再复述了。

这个PM实在没什么可说，大量战术都能被巨沼怪所代替，不过却也并不那么弱，毕竟强化成功后，作用还是相当可观的。

No. 196 太阳精灵 ★★★★



作为伊布大家族特攻最高的一位，同时速度排行第二，在影子球变特攻对这个原本打击面贫乏的精灵简直就是救世主性质的变化，再配合冥想强化特攻特防，在后期形成控场绝对没有问题，并且在回复技巧朝阳的作用下，可以提升冥想使用次数，更能发挥强化的效率。

相对于伊布家族，最大的特点还是接力，太阳精灵的接力内容主要是冥想。而接力对象主要是特攻打击面比较广泛的PM，比如接力给宝石海星这个PM，也可以接力给天气PM来展开天气强攻，比如荷叶鸭。而冥想接力的PM也非常多，太阳精灵的主要特点是有朝阳回复HP，以及反射盾加强相对应无法强化的物理方面耐久，不过两招如果全部使用上，那么就不可以使用攻击技巧了，这点来说相当需要考验战术配合问题。

接力过程中有一点要注意，因为本身的特性是同步率特性，所以可以遏止部分施放状态的PM，有因为有朝阳能够回复HP，所以携带道具通常选择奇迹果比较实际。

不过太阳精灵有优点自然也有缺陷。属性超能，被虫鬼恶克制，DP对战中多出一票恶系物攻绝对是相当大的天敌，此外还有专爱围巾的问题，这样使得本身速度算是小优势的光精灵不再保持着RS时代的速度优势，并且虫系的蜻蜓回转也是一个比较软肋的地方，而且这招的使用PM相对来说比较广泛，死于无形中不是没可能。

No. 197 月精灵 ★★★★☆



作为伊布大家族综合耐力最好的一位，此精灵在DP中和前作没有什么大的差别，还是以消耗辅助为主，黑眼配合许愿接力来逐个点杀，或者接力队里捕捉对方然后影分身强化保护队伍，再或者黑眼后剧毒消耗，都是很平常的用法。

接力方面战术来自高耐久，所以接力影分身的月精灵曾经一度在国内对战比赛中成为禁招，可见其强劲程度。但是在DP中，分身接力的战术可能被无防御特性怪力克制，抛开影分身不说，接力内容可能是诅咒比较普遍一点，道理同太阳精灵的冥想，不过诅咒既然降速度也会被接力，所以被接力对象往往携带白色香草来恢复降低的速度。

而除了诅咒外，还有黑眼神可接力，接力黑眼神的效果相当强大，可能仅仅认为对手无法交换比起强化来说根本没什么。而实战过的玩家肯定明白，被限制了交换权等于任对手为所欲为（当然也不是每个人都能做到的），所以被接力对象往往都是一些本身就带有强化技巧的PM，而且接力黑眼神的月精灵可以说是防不甚防。题外话一句，关于月精灵战术的一些日常趣事，可能日常对战时用黑眼神月精灵很容易得手，而到了比赛的时候，这样的月精灵得手成功率连日常战的10%都没有，可见人人对其都有一定的防范。

这里比较有特点的地方就是诅咒强化战术，在前作中诅咒强化只能说是一个擦边球的战术，使用的原因往往是因为耐久够高，诅咒后不容易被打死，所以在没有盲点的情况下有一定控场的可能，并且强化可以配合月光回复HP。如今DP内攻击能力确实提高了不少，首先报复技巧在后动的情况下威力翻倍，即原本的50威力翻为100威力，诅咒降速却保证了后出手攻击的可能，而有是本属性恶系，所以实质威力微是150，比起前作中威力80的影球要可观多了。不过盲点也比较严重，而

且针对一些吹吼PM可以说是绝对无解。其他攻击技巧已经失去了RS内的物攻觉醒斗了，所以选择报恩可能是最佳技巧了，也可以选择钢铁尾巴了搏击一下降低物防的特效，当然如果怕吹吼的话，挑拨的作用就相当明显了，不过选择攻击面只能是单本属性一招了。诅咒和月光两招基本是必备的，笔者想这点还是比较肯定的吧。

和太阳精灵一样，要注意的就是近身拳和蜻蜓点水这类可以封杀月精灵的技能。如果是诅咒强化的话，倒未必需要怕蜻蜓回转，战术方面自然有其独到处。

No. 199 河马王 ★★★★★



这个PM显然是相对呆河马在GS内刚出现的PM，但是RS内添加了冥想后，你会发现本身物理耐久相对要比特殊耐久高的呆河马要更好用。所以RS内基本河马王反倒成了呆河马的累赘，而且两者技巧没有什么巨大区别，于是在RS时代成为了准累赘级UU。

而DP时代来临后，相对于呆河马来说最大的优势就是阴谋这个提升两级特攻的技巧后，河马王告别累赘的时刻终于来临了。如果说呆河马是冥想稳扎稳打型的，而河马王就是强化游击型，阴谋后特攻提升2级，再配合打击面还算可以的本属性两招特攻技巧打击对手，实战效果还是相当不错的，并且还可以靠偷懒回复HP。

再来说说河马王偷懒技巧所带来的优势吧，不得不说，这招一出现，比起同有类似技巧自我再生的美丽龙来说，战术绝对有果之而无不及。虽然说多出了弱点虫和恶，但是不可否认也多了抵抗格斗和超能的重要抗性，并且攻击技巧完全可以选择双本属性打出，比起单调的冰水属性输出要好了许多，消耗技巧剧毒就不多说了，这里更有超能属性来打击毒系盲点，根本没有不用的道理。

No.202 果然翁 ★★★★★



这个PM……总共才7招，其中一招水溅跃完全是恶搞技巧（没有任何作用）。但是仅仅就这6招，配合其BT的踩影特性来说，无疑果然翁自RS时代有了特性后，就成为了基本所有规则的禁兽，相信在没有禁止果然翁的比赛规则中，那一定是开放所有神兽的吧。

没的说，本身特性限制对方任何PM交换就是为了自身技巧中的反击和镜子外衣配合，也就是说你遇到果然翁攻击的话，大可能被其反死。如果选择不攻击的话，或许是比较不错的方法，但是果然翁的鼓掌不是吃素的，一旦不攻击被其鼓掌钻了空子，则更可以配合其他比较难反动的战术（比如腹鼓强化战术）。

果然翁的极限速度能够达到179，能够超越不少施加状态的盾牌PM，神秘护符在对手释放状态之前使用以后则下回合可以直接实行鼓掌来干扰对手，同样需要速度的维持战术的还有同归技巧，这个道理不用多说了。

当然在大多规则禁止的情况下，也有过用小果然翁的玩家，在DP时代更是有气息腰带这个道具在，很良好的防止被直接秒杀，而且反击一个后还可以选择用同归技巧来陷害另外一个PM，不过需要速度高于对手，一般针对对象是盾牌低速的盾牌。

在DP中，虽然有了绮丽外壳这个道具，但是果然翁仍然是个BT。

No.203 麒麟奇 ★★☆



属性很特别，普通+超能，难得一见的不怕鬼系攻击的超能系，能力上二防很差，二攻马马虎虎，速度也很一般，作为速度中等的他来说，极限物耐然后冥想接力可能比较好，配合下欺骗空间让这个速度很一般的精灵先手强行冥想3下，再欺骗空间消失的那一回合接力给队友。另外值得注意的是，这个PM是早起特性的，可以选择睡觉回复HP，只需要1回合即可醒来。而比起太阳精灵的冥想接力，我想其回复HP不方便带来的损失还是不小，但是优点也很容易看出来，因为本身可以十万伏特和能量球这些技巧，所以打击面比起光精灵来说要好不少，接力方面也可以选择边打边游的战术。

这里着重讲一下力量交换和防御交换，交换内容均为等级，单打战术主要是针对攻防强化的PM比较有效，而且换来的能力可以接力给其他PM，所以此战术有投机的地方。而换成是双打的话，则可以把能力交换给自己队友，发展空间也大了许多，这点无疑是相当实际的技巧，而且在双打中泛滥的双威

吓PM，利用力量交换完全可以将对手的威吓PM陷入僵局。

No.205 核果兽 ★★★★☆



虫+钢的属性早就的属性弱点只有火，抗性异常的多。相对于前作，这只精灵在DP中更显得异常重要，三种钉子他都能放，并且还可以无视毒菱的效果，而他自己也能高速旋转来去除钉子，耐久也很优秀，同时速度低下的同时还能配合螺旋球打击对手，往往网络对战中把其速度个体都调整到0，性格选择减速度，就是为了更大威力去使用螺旋球来反制防钉子的耿鬼。这里注意一点，核果兽同样可以使用报复，所以针对鬼系来说，核果兽已经达到不错的反制能力。核果兽是消耗站多中的一个常见的角色，但是技巧的丰富让其无法选择相对的技巧，甚至很多时候连回复技巧都没机会用，或者说睡觉技巧不如盔甲鸟的鸟栖要实在，选择游击则成为了核果兽的主要出路。

当然，本身由于物理攻击种族达到了90，不攻击实在显的浪费，打击面也还算丰富。如果保持低速游击的话，那么技巧选择肯定是螺旋球和报复两招为主。其次技巧还有地震和岩刃比较实在，格斗系技巧复仇也有一定的作用，当然也可以带上一把钉子打游击，效果比起纯消耗的来说也不差。大爆炸的作用就不必多说了，能打一个算一个，能炸一个盲点也是相当不错的优势了。另外注意一点，虽然核果兽可以使用岩切提升速度快攻，但是无疑是对不起螺旋球和报复两招，当然考虑选择性的使用岩崩搏特效，以及先手大爆炸也可能偶然用到，但不普及。

核果的天敌当然是磁力特性的磁铁一家了，但是有地震这个技巧可以反制，而且也可以带绮丽外壳，所以核果遇到了磁铁也不一定会吃大亏。

No.206 土龙 ★★★☆



实际对战中，逃足特性没有任何作用，但是另外一个天恩特性使这只原本平平凡凡的精灵变得很特别。因为土龙所学的技巧中有不少特效几率都在30%，而在天恩特性后翻为60%，所以这个PM没理由否定其价值。

而常规的封锁战术中，特效是害怕技巧土龙却有不少，其中比较直接的是本系的头突，也就是GS时代摇树的那招（那能叫摇么），此外还有比较常见的啃咬和岩崩也有附带害怕效果。而本身速度不高，为了弥补速度不足可以依靠电磁波或大蛇瞪眼（排除柔软特性的PM，两者的区别是，前者对地面系和蓄电无效，而后者命中仅75%）的封锁来打击对手，而且电磁波的效果本身就有封锁的可能，这无疑是给封锁更上一层楼的效果。

然后再来说游击时的战术，这里又有一招相对不错的技巧，那就是碎岩（也就是游戏中碎石的技巧），本身特效是50%的几率降低防御，在天恩特性的提升下成为了100%，这样更方便打击对手，当然也可以使用噪音来直接弱化对手2级防，然后配合追杀，虽然弱化可以依靠交换来免除，但是针对土龙可没那么简单，因为交换很可能的结果是被其追杀技巧给追打，如果不交换，面临的头突特效也未必好受。为了体现头突的害怕效果价值，这样的战术通常得需要加不少速度努力。三招都说了，那么最后一招就选择性的使用电磁波或者鸟栖吧。

当然如果自以为自己RP相当不错的玩家，完全可以用一些比较依赖RP的技巧，比如原始力量，20%的几率看几回合能发动几次，因为有鸟栖恢复HP，所以强化后还不至于那么容易被杀，另外就是冷冻光线了，相信很多人都厌烦冰冻这个状态吧。不过要注意一个问题，目前唯一支持DP对战的网络平台PBO对冰冻是有限制的，仅允许冰冻一次，直到解除或冰冻PM死亡前则不会再度出现冰冻的情况。

另外一点，该PM可以使用诅咒，并有鸟栖恢复HP，还有低速高威力的螺旋球以及本属性高威力的报恩，在控场足以的情况下，这样的强化战术未尝不可，甚至效果奇好。当然觉得吹吼PM很麻烦的话，本属性技巧就学头突吧，毕竟吹吼招速-7，针对其直接使用头突可能连连几个害怕也说不准。

No.208 大钢蛇 ★★★★★



大钢蛇的强悍程度从前作来看就相当容易明白，本身物

理耐久极其高,而且属性方面针对特攻的电系有着直接的免疫能力,并且不被常见的冰草属性觉醒力所克制,成为了一比较不错的反电客星(排除带火招的电系PM)。而属性可以免疫电磁波和剧毒,也是成为了一个相当不错的状态盾。在DP内多了三牙的效果还算比较理想,作用比较大的是火牙,还记得“火毒”战术么?以及其分支“火毒地”,这点来说,大钢蛇的在DP内下毒的老套路依然可行,而且效果更好。

不过大钢蛇在DP内的作用却比RS内更高了,无论是抵抗高威力龙系攻击逆鳞也好(不过顶下来唯一能做的似乎只有大爆炸……除非用冰牙),还是针对蛮横的普通系强攻也好,大钢蛇战术更丰富了,作用更是有增无减。

再来说一下作为属性盾兼能力盾的大钢蛇需要什么反制技巧吧。最常见也是最无奈的反制技巧自然是长着大嘴就可学的吼叫,不过虽然常见,但是遇到强化问题前,吼叫还是比较好用的技巧。此外就是大爆炸了,物理攻击在不强化不CT的情况下有能力秒杀大钢蛇的,笔者至今还没见过,就算是龙舞过一次的暴鲤龙用物攻也未必能直接拿下大钢蛇,而相对大爆炸要了结对手实在是太容易了。攻击技巧方面有威力比较突出的本系地震,以及低速必备的螺旋球,两者作用各不相同,就不多解释了,前文也应该介绍到过。

总之大钢蛇的战术非攻即守,攻击方面存在至高的大爆炸,而防守方面存在这个状态抵抗和属性抵抗颇多,实战价值的选择性比较多,故笔者不多讲解配招了。另外小小的解释一个问题,很多玩家都反应大钢蛇被格斗和地面克制,而且格斗和地面属性比较泛滥,所以大钢蛇属性不好,多解释无义,弱点和抗性完全无法类比,更何况某些非本属性的地震瓦割还未必能打钢蛇一半的HP,甚至一些抵抗属性的伤害才1位数……

No.210 布鲁皇 ★★★



布鲁皇在RS时代中,战术主要都是在攻击方面的实行的,到了DP内技巧变革不大,所以战术依然是以攻击为主。辅助技巧大多都没什么大作用,惟一例外的是治愈之铃,作用自然是可以治疗全队的状态,相比比较热门的大奶罐和快乐,布鲁皇没有类似生蛋饮奶之类的回复技巧,所以治愈之铃使用主要依靠游击使用,也可以简单的理解为方便自己攻击时治疗状态,辅助队友就当顺便。DP内布鲁皇的物理攻击技巧,除了本属性报恩外,可用的还有许多,比如咬碎,三拳,石刃,近身拳等,物理攻击打击面相当广,一般配招基本是四攻招,或者三攻招和治愈之铃。

除去常规布鲁皇外,新特性配合快步强化技巧实力也是很不错。强化技巧只有一招巨大化,本身速度并不理想,耐久也不算好,所以睡觉还是免去了,主要依靠游击。那么配招就是巨大化+报恩+咬碎/火拳+近身拳/石刃。努力至少要保证速度到180,可以超过部分盾牌PM,针对喜欢用电磁波的几个PM特别好,其他部分放在攻击或者物理耐久上即可。

其他技巧可能就电磁波比较实用了,配合技巧主要是冰冻拳或者冰牙,因为这两招可以打击电磁波盲点,此外还有地震打击蓄电特性,这样的战术等于就是把治愈之铃换成电磁波来用。

No.211 千针豚 ★★★★



千针豚这个PM在RS里面由于能力导致使用率比较低下,但仍有同归和爆炸两招快攻优良技巧,到了DP内老战术依然可用,新技巧与变革使得其实力更强了一些。本系招数攀瀑的出现使得他的打击面更为全面,虽然损失了物攻泥暴弹,好在还有威力较小些的毒突。原本的自爆也可以舍弃不用了,DP内可以学到大爆炸。

战术主要是通过自己不错的攻击火力,偶尔可以配合电磁波、毒菱、撒菱、同归等,这些技巧操作没严重问题的话,都能使得对手进退两难。特性方面显然是轻快优于毒刺,但是在队伍配合中不考虑雨天的时候,还是用毒刺稍微好点。

千针豚可以自己求雨,由于耐久问题,比起类似的轻快特性PM难度要高一点。一般就是求雨+攀瀑布+大爆炸+毒突/毒菱。道具推荐用气息腰带,只要成功一次求雨提速度,即便下回合本系技巧无法灭杀对手,也可以从容炸掉。另外剑舞的强化物攻也是一比较不错的出路,使得千针豚成了一个“嗜血恶魔”,物攻方面技巧本身就大,还有大爆炸这种拼死技巧,不用实在可惜,此外克制好HP的话还

可以使用挣扎，比较遗憾的是不是本系技巧，所以在不舞剑的情况下，威力只能说一般。

No.212 巨钳螳螂
★★★★



巨钳螳螂这个PM物攻达到130之高，在RS时代没有较好的攻击技巧，所以战术通常以接力为主。DP时代本系物攻加了蜻蜓反、十字剪、铁头锤三个，物理化的追杀用来打击一些鬼系PM比较不错，当今的巨钳螳螂不再是那么贫招了。回复方面也不用那么依赖5PP的朝阳，直接鸟栖就行。另外提一下新特性技师，威力小等于60的技巧威力1.5倍，比较受用的技巧是碎岩、燕返、追杀、电光火石这些技巧。

那么首先研究一下他的进攻型战术。自然攻击的亮点在于剑舞的强化和鸟栖的回复。所以配招可以是：剑舞+鸟栖+十字剪/蜻蜓回转+铁头锤/燕返/碎岩，特性自然选择比较有利的技师。如果选用警告特性，需要在低HP情况下才可发动特性，自然也可以顺带答上起死回生技巧，由于钢属性免疫沙子的侵袭，一般这样的战术可以配合沙暴使用，配招很容易，起死回生+十字剪+忍耐/替身+舞剑，道具携带速度果。

再来就是接力的战术，接力方面他一般就是接这几个技能：高速移动、剑舞、分身、铁壁。这里不推荐使用多个强化技巧，选用一个足以，毕竟机会很少，而在DP内接力的亮点则是可以和回复技巧鸟栖共存，所以强化起来就相对容易成功（RS内接力无法与朝阳共存）。剩下的招数接力棒当然必备，然后从鸟栖/十字剪/铁头锤里面选一个招数就行。总之接力的时候不能贪，要见好就收。另外注意一点，聚气效果也可以接力，不过用途不多。

No.213 壶壶
★★★



壶壶这个PM的种族值达到了505之多，RS时代虫系种族和第一，DP里面被古蜻蜓给超了过去。不过，他那505种族值中有460是在2防上面，其它能力惨不忍睹。加上招数问题，壶壶龟在RS里面注定成为一个消耗干扰的PM。

DP里面情况有所改观，沙暴下岩石系特防提升至1.5倍对于岩石系的壶壶帮助很大，这样不加特防沙暴下都能达到702之高。虽然HP低下，但是综合耐久还是要比水君这样的著名的高耐久PM要高。他的攻击力实在太低，所以一般的配招都不会考虑攻击招数。既然要耗那么就要配睡觉，壶壶唯一的回复手段。主要伤害输出依然是剧毒给对手下状态，从而达到消耗的目的，配合三菱更好。剩下的可以考虑打落和鼓掌。打落能够打掉对方的剩饭/奇迹果等道具，从而更好的干扰与消耗，鼓掌则可以看准对方替身/上队医治疗的时机，鼓掌干扰对方，然后换上己方强化或者替身的PM形成控场。努力方面一定要满HP，然后2防分就行。另外可以考虑影分身和变圆这二个招数，壶壶耐久可以，影分难度不是太大，所以RP好的话对方肯定会很郁闷，看着自己毒越来越深，而又打不到壶壶，偶尔打到一下还不疼。不过这个太依赖RP了，而且如果对手耗完剧毒的PP壶壶也就没有啥作为了，所以打的会很累而且很难看。

壶壶只有这种猥琐的消耗干扰战术么？答案是否定的。DP里面的技能力量欺骗解决了这一点。这个技能能够交换壶壶的物攻数值和物防数值。壶壶那230的物防变成物攻以后，全宠第一高阿，就连骨棒嘎拉嘎拉也无法比过。壶壶原来那软绵绵的拳头（他有拳头么……）一下子变成了铁拳，本系石刃打极限物理耐久的盔甲鸟都至少能打48%。所以这招绝对有利用价值。不过交换完了以后壶壶的物理耐久也就象鸡蛋壳那样脆弱了，所以这点一定要注意。这招一般配合欺骗空间，所以队友先放欺骗空间，然后壶壶上场在力量欺骗。3回合时间要尽量给对手沉重的打击，不然过后壶壶就比较尴尬了。一般就是石刃/岩崩+地震+力量欺骗+螺旋球。双打里面这个战术更容易发动一些，队友先欺骗空间然后壶壶力量欺骗，然后可以用二体攻击的岩崩或者全体攻击的地震来打击对手。

最后说一下点穴。这个技能可以随机提升自己某项数值两个等级，所以还是有一定利用价值，最好配合队友的捕获，然后壶壶疯狂点穴，全能力6段以后就可以开始杀了。可以利用滚动这个招数来打垮对手。不过这个战术还是观赏性大于实用性，所以不是太推荐使用。

No.214 赫拉克罗斯
★★★★★



赫拉克罗斯这个PM可以用BT来形容。85的速度不差，还有高达125的物攻，加上本系120威力的百万大角以及120的近身拳，威力太可怕了。2个特性都不错，上进可以骗一个异常状态(最好别麻痹)，然后物攻*1.5以后威力更是强悍。虫族警报雷同巨钳螳螂，可以配合起死回生战术，这样发动特性后大角威力也有270之高！

DP内有了专爱围巾，赫拉克罗斯用这个可以超过很多前作中的高速PM(如化石飞龙等)。试刀代替了觉醒鬼，石刃代替了岩崩，追杀物攻化之后，也是一个重要的反鬼手段。

赫拉克罗斯战术当然是以攻击为主，无论是强化还是直接专攻，都有不错的效果。携带火毒两玉的根性赫拉克罗斯剑舞一次之后，近身拳可以直接杀掉盔甲鸟这样的物防盾牌，被克制的更是不在话下，所以目前大多对战规则中，剑舞是大多成为了赫拉克罗斯的第一禁招。除了剑舞，赫拉还有巨大化可以用，不过效果自然逊色了许多。

专攻方面自然可以带上专爱头巾来打传统的强攻战术，或者专爱围巾提高速度，可以抢先杀掉一些对手。火毒两玉也是不错的选择，发动特性，还不会被催眠，一举两得。配招一般就是近身拳+百万大角+地震+石刃。起死回生的战术仍然可用，忍耐/替身+起死回生+百万大角+石刃，携带速度果或攻击果。不过由于沙暴冰雹的泛滥，以及一堆先制技能的出现，使得起死回生战术已经不那么好用。替身的也经常会因为毒菱岩菱而无法控制HP。

其它方面替身+气合拳，睡觉+梦话依旧好用，甚至气息腰带+反击阴飞行系都是不错的选择。总之这个PM的主旨就是进攻，其它方面也没啥好说的。最后再说一个小问题，在Netbattle平台中比较泛滥的专爱头巾配合梦话可以多元攻击的问题，这样的战术主要是用来顶催眠，但是无论这个战术如何，这其实这仅仅是Netbattle的BUG而已，正常情况下，携带专爱头巾当回合使用梦话随机抽到的技巧，下回合则无法使用梦话，只能使用前回合抽到的那招。

No.217
圈熊
★★★★★



圈熊这个PM攻击能力很相当可怕，耐久方面还算不错，战术风格和赫拉克罗斯比较成鲜明的对比。DP里面他的物攻能力有增无减，增加了三拳，近身拳，咬碎，石刃，雪崩等物攻招数。

根性特性依旧是其强悍的主要原因，配合火毒两玉的战术就雷同赫拉克罗斯，不过努力分配必须加适当的速度。攻击技巧和布鲁皇比较类似，但是可以使用舞剑强化，技巧方面比较特殊的是一些不错的格斗系技巧，有重膀锤和十字切两招可以供使用，考虑到舞剑后不高的速度不容易先执行攻击而无法控场，所以近身拳一般不考虑使用，舞剑配合三攻招基本是这个PM最大陆的配招。

睡觉+梦话对于根性特性的圈熊来说相当不错，不过要提到的是睡眠状态不会让空元气威力翻倍，所以要配合报恩来使用。两招攻击技巧基本是本系的报恩和弥补盲点火焰拳比较实际，也可以把火眼拳换成巨大化来强化，就是对鬼系比较无柰。相对来说，这里特性若选择使用快步，也有一定的战术价值，所以就睡觉+梦话的战术来说，两个特性的价值各有不同。

其次简单提一下辅助技巧，圈熊没有布鲁皇那样的治愈之铃，唯一比较实际的辅助技巧就只有哈欠了，哈欠多数是逼迫对手交换从而发动自己或队友的战术。考虑到睡眠状态容易破盾，所以来回逼迫对手交换，从中蹭舞剑的回合相当不错，当一个抵抗圈熊的盾牌被哈欠了，基本是无理由的只能交换，但是先读要求相对要高。

No.219
熔岩蜗牛
★☆



熔岩蜗牛这个PM很可怜，属性火+岩石，虽然说抗性与弱点并存，但是比较遗憾的是，往往能抗的单属性，却无法抵抗其副属性，比如能抵抗业火猴的火攻，却无法抵抗格斗系技巧。

战术方面可以使用节奏较快的大爆炸，也可以使用哈欠和临别礼物作为造福队友的战术，其他实在难以发现有什么不错的战术。大爆炸的威力显然不怎么够，基本是通过诅咒和自我再生来延续强化的基础从而大爆炸……虽然感觉比较浪费，不过也的确是这个PM的最大程度攻击了。哈欠和临别礼物主要是辅助其他PM而使用的，一般是辅助腹鼓PM，考虑速度不足可以在必要的时候使用岩切，然后选择性的使用临别礼物，或者哈欠后被对手灭杀的可能，而换上来的PM则可以相对安全的强化。除

此之外，笔者想也没有什么战术可实行了。

No.222 太阳珊瑚 ★★



太阳珊瑚这个PM种族不高，种族合才380，战术价值也不高，没有什么比较特别的战术。不过使用起来到不算难，毕竟可以使用大爆炸的PM无非要做的就是至少一换一的手段。紧张特性基本没用，因为最大物攻输出是大爆炸，如果MISS的结果就是白炸了，还不如加点速度努力去专爱头巾大爆炸要好一点。

除了大爆炸外，可能比较有伤力的战术就只有镜子外衣了，耐久比较悬殊，所以带个气息腰带吧，如果不小心损了HP，可以利用自我再生回复，无法彻底回复最多一炸，所以开始也说过，这个PM并不难用……注意一个地方，RS内的觉醒力量无法用镜子外衣反击，而DP内却可以反了，又多了气息腰带，战术还算能用。努力分配就加在速度和物攻上吧，有气息腰带撑腰只要这个PM不太容易白白送命。

提外话一句，不得不承认，太阳珊瑚在救助队内表现不错，尖刺加农炮和岩石爆破两招绝对是象机关枪一样的屠杀野怪，BOSS都很容易被其虐待。

No.224 章鱼桶 ★★☆



章鱼桶这个PM的2攻有105之高，就是45的速度太可惜了。特性有防止吹吼的吸盘，所以作为接力终点非常合适，不过在DP这个速度比较难以定夺的世界内，接力终点的优势也逐渐远离其位。技巧主要以四攻为主，没有什么大特点，因为副属性技巧多为特攻，所以接力内容还是冥想最实在，也可以接力速度，然后依靠充电光线来强化特攻，不过强化步调不高，而且不容易留场，如何使用还是看玩家自己选择。

既然这个PM可以使用电磁波，又是物攻比较不错，本属性的攀瀑来打双封锁很不错了，而且还能弥补电磁波盲点还算凑合，物攻技巧方面还有岩石爆破和毒尘喷射可用，克制面还过的去，当然种子机枪类这招还是放在救助队用吧……

这个PM有一点比较有意思，就是本来作为独到自学的墨汁炮，遗传的也只有海马系列可以遗传到，而章鱼桶的遗传列表中也有墨汁炮，这不免让人觉得有点画蛇添足，只能说老任的设计太……

章鱼还有狙击手特性，命中要害的时候威力加倍，这个特性怎么说呢，运气好的时候猛的一塌糊涂，运气不好时等于没特性，毕竟CT不是想有就有的，也许可以靠集气+焦点镜碰碰运气，而且同样是狙击手特性的海马龙由于速度更高，比较容易控场。

No.225 圣诞企鹅 ★★



圣诞企鹅这个PM最多只能算是个UU，原因就是在于能力不好以及属性不好。唯有紧张特性可以小小一用，并且是本属性飞行系的燕返是必中的弥补了特性的副作用，所以使用起来只能这么用。

DP内物攻招有冰拳、碎冰飞击、、瓦割、气合拳，他的打击面倒还过的去。可以带上专爱头巾，配招就是燕反+冰拳+冰先制+瓦割/气合拳，碎冰飞击也是能够阴不少PM的。不过在DP世界内多了气息腰带之后，反击也变的非常正常，可能对其来说也是最大威力输出吧。高旋虽然非常珍贵，但是他踩一下岩菱就要掉半血，所以当作高旋PM还是太吃力了，不过无视撒菱毒菱还是很不错的。战术一般还是以反击和燕返两招为主，其他什么实在想不出有更好的配法。

No.226 巨翅飞鱼 ★★



巨翅飞鱼和盔甲鸟这2个PM是相对应的，前者特殊方面高，后者物理方面高。不过由于属性上面和招数上面的差距，盔甲鸟可以当作天空之盾，而飞鱼就不是了。毕竟人家盔甲鸟RS时期没有物理弱点，但是飞鱼却有很可怕的4倍电。现在到了DP时代，飞鱼仍然没有什么好的起色。人家盔甲鸟兄弟都有鸟栖了身为飞行系的他却没有鸟栖，回复仍然是个非常大的问题。不过蓄水这个特性倒是不错，能够依靠先读来回复HP，不过比起鸟栖来说还是效率不够。另外一个特性轻快可以配合雨天来强攻，雨天本系水压威力还是不错的。

战术方面由于可以使用镜子外衣，也不至于没战术可用，冲浪+镜反+剧毒/混乱光+睡觉。努力要满HP,其他分在特攻和特防方面。由于特耐不错，这样很少有非本系PM的10万伏特能够秒杀他，这时镜反过去就能秒杀对手，让对方得不偿失。或者与蓄电特性,电力引擎特性的PM联防也是不错,吸引对方有电系攻击的PM来用电，然后那几位就可以受益。液体圈这个招数虽然能够加强回复效率，但是由于1/8的回复量还是少了些，所以不太推荐使用。

强攻方面就剧毒/黑雾+水压/冲浪+冰光+觉醒飞。努力极限特攻击，适当速度耐久即可，特性两者都可以选用，不过也仅仅是在游击的前提下。不过由于海马龙和多刺菊石兽比他适合这种战术，所以他这样用的上镜率还是比较低。

No.227 盔甲鸟 ★★★★



盔甲鸟这个PM在NB里面可是风光无限的“天空之盾”。当时物理耐久方面没有弱点，还有吹飞，吼叫，撒菱等招数。他的出现直接导致钢系杀手三磁怪也成了热门PM。

DP里面有了物理弱点，所以乍看之下实力下降不少,但是事实的确如此么?不见得。他多了非常实用的鸟栖,所以不再像以前那样依赖剩饭或者睡觉来回复体力。这样还腾出来一个道具位置。强烈推荐绮丽外壳这个道具,这样盔甲鸟就可以无视三磁怪的磁力从而安全下场。原来不可共存的钻孔啄和吹飞由于大嘴雀的帮忙可以共存了,攻击招数更是多了威力高达120的勇鸟。他有撒菱和岩菱这2个招数，岩菱对很多PM的打击都是很大的,尤其是对付接力队，撒一把岩菱基本上音速蝉上场就困难了，更不用说还有吹飞伺候。在裂牙龙、快龙的逆鳞相当蛮横，钢系作为唯一抵抗龙系的属性的地位还是很大的。

配招方面主流当然还是作为盾牌，一般鸟栖+吹飞/剧毒+岩菱/撒菱+勇鸟/钻孔啄，极限物理耐久。鸟栖作为回复手段当然很重要，撒菱/岩菱+吹飞一方面能破强化，二来可以利用菱的效果给对手造成伤害，一举两得。另外如果剧毒配合菱也有不错的效果，当对方毒越来越深的时候换人，这样必定会被菱扎伤。道具自然是绮丽外壳最好。

除此之外盔甲鸟有剑舞和诅咒，还可以打打强化攻击战术。剑舞/诅咒+勇鸟+岩崩+鸟栖。剑舞勇鸟威力不能小看，满物攻剑舞一次后威力就能打到9万多，已经是相当高的数值了。由于损失了觉醒地，所以另外一个招数岩崩最好。诅咒在新技巧舞剑出现后已经没有什么价值了，毕竟技巧共存问题受到限制，勇鸟和钻孔鸟啄都无法共存，仅仅只能使用威力60的燕返，DP时代的到来，诅咒盔甲鸟基本已经可以销声匿迹了。

值得一提的是反击,别以为盔甲鸟这样物防高的PM就不可以使用反击,反击的针对对象有两个,一来是物理电系，因为比较普遍的电系物攻也就是雷电拳，技巧威力不算大,物理火系的火之牙火焰拳可以挡一挡，但是遇到火焰推进就最好不要乱来了。所以反击可以四两拨千斤。再来就是可以针对部分飞行系攻击盲点PM而言的，比如武装暴龙和化石翼龙这两个。这里反击有个不错的优势，那就是有鸟栖回复HP，而且抗性不错，绝对值得一用。

No.229 黑鲁加 ★★★



黑鲁加依靠他那帅气的外表赢得了不少的人气,他的实力也是不俗。高达110的特攻和95还可以的速度，90的物攻都是他的亮点。不过其它的就很无语了。

这也确定了他的战术方向—速攻，本系特攻暗之波动代替来原先RS内的咬碎,仅仅特效不同,但也值得一用。95的速度还成,所以可以带上专爱围巾,提高速度以后利用自己高特攻的优势打击对方,当然携带专爱眼镜进一步提高威力也好。配招暗之波动+火焰放射+觉醒草/电+毒炸弹，满速度极限特攻，简单实用。

它还有阴谋这个快速强化特攻的招数，所以他的强化战术也是不错的。阴谋+火焰放射+暗黑波动+反击/觉醒电，可以携带气息腰带，毕竟黑鲁加的耐久还是不好，现在DP里面能秒杀他的也不少，所以这类保命的东西值得考虑。

物攻方面有起死回生，咬碎，追击，钢尾，火牙雷牙等招数，不过所有物攻技巧只有起死回生有可看点。起死回生的老战术依然可用，但是在先制技能，钉子，沙暴冰雹泛滥的DP时代起死回生战术不容易得到发挥。而即便使用起死回生战术，战术侧重依然得放在特攻上，起死回生的作用仅仅是

破解一些残HP的普通系特盾，并且发动速度果也可以协助特攻控场，所以这里往往选择忍耐而非替身。配招基本是双本属性特攻技巧配合忍耐和起死回生来打击，这样效果更好那么一点，而追击变成物理攻击，黑鲁加作为为数不多的特攻比攻击高的恶系PM，也算是个受害者。

No.230 海马龙 ★★★★☆



海马龙这个PM是著名的雨天PM,其特性使得他的速度在雨天里面很快，并且属性水系招数威力强大。本身水+龙的弱点少，所以这只PM可以算是很热门的PM。新特性狙击手对其来说更是锦上添花，毕竟龙属性的海马龙能学到高威力的龙星群，并且其无奈的特效也让玩家比较难以操作，但是一旦CT之后不但无视弱化效果，反而狙击手特性还提升威力，没的说，海马龙在DP内增强了一大截。

配招方面老战术雨天依然可行，现在有了雨石这个东西使得海马的表演时间延长了不少。求雨+冲浪+冰光+龙波动/流星群/剧毒。DP内努力这次需要加一些速度，不然求雨后仍可能被一票围巾超过去，加到263可以确保超过围巾耿鬼，加到251确保超过围巾地龙，全凭大家的队伍决定了。龙系本系招数打击水系效果不错，剧毒一般是针对鬼蝉和同族PM，并且配合雨天强攻，给对手很大的压力。

而想利用新特性的话，那配招就更简单了，四攻技巧即可,本属性巨大威力的龙星群是绝对必备的，此外冲浪、冷冻光线、觉醒电、龙之波动等技巧还是可以一用的。携带道具完全看自己习惯了,为了增强特性的补助，装备焦点镜片即可，也可以装备专爱眼镜或者专爱围巾，不喜欢专爱道具那个不能换招的副作用的，也可以用命之玉。此类海马龙是目前DP对战突出的黑马一匹，可能一不留神就被其连连做掉几个也不是没可能，不过在泛滥的特盾快乐在，这样的海马龙还略显威力不足，但是处掉特盾后，扫场相当容易。

此外物理攻击方面有个挣扎可看，还有龙舞强化物攻和速度，可惜基础物攻本身就不高，一般情况配合龙舞则是带攻击果比较多，考虑特性依然可以携带焦点镜，普通+水的打击盲点目前来说只有鬼蝉和帝王企鹅，所以一旦强化后，效果还是非同凡响的，不过比较遗憾的是类似的暴鲤龙此类战术一点也不输给海马龙，海马龙唯一的优势也不用说了，依然是狙击手特性。

No.232 车轮象 ★★★☆



车轮象在前作中也是个比较不错的物理盾牌，不过就是欠缺抗性。DP里面又多了物理弱点，所以纯粹作为盾牌已经不少那么可靠了。不过现在多了冰飞击这招，以前很难对付的蜻蜓龙已经不那么棘手了。地面+冰的打击面不错，所以这招实用性还是不错的。高速旋转的作用在DP内更是重要，毕竟比起类似的沙暴河马，车轮象的地位比较尴尬。

大象能抵抗岩菱，所以工兵这个角色还是可以的。大象的回复手段不好，只有睡觉，这点比较可惜。一般配招可以地震+碎冰飞击/石刃/岩崩+高速旋转+睡觉。这种配招就是要注重物理耐久，然后加一些物攻也可以，毕竟关键的招数在于那几个干扰的招数。

大幅度制服对手的技巧也就属于莽撞和反击了，不过由于速度基础不高，所以莽撞技巧要发挥倒不容易，如果HP克制的好的话，可以后发替身，保证残血莽撞，以碎冰飞击收场便可以。反击前文也提到过许多了，这里就不多说了。

比较独到的技巧中主要除了高速旋转和碎冰飞击，还不能忽视打落的存在，一般配合消耗战术来说，打落的优势太大了，并且本身能学习的地震和火牙可以打击剧毒的盲点，这样四招就正好占满了。也可以说，在DP内即使不用高速旋转，也依然能打出一片天空。

No.233 3D龙II ★★☆



3D龙II在DP中有了进化形态3DZ,不过3DZ是偏向速攻的PM,而3D2则是通过自己不错的耐久从而没有活在进化形态的阴影之下。他的换装特性是比和3D龙Z竞争的唯一利器,这样有了这个特性可以通常可以用来挡雷精灵的十万伏特,水精灵的冲浪,以及蜻蜓龙的地震等等,假如你运气够好，如果复制到鬼蝉的特性的话…所以3D龙II一般不考虑选择下载特性。

由于种族偏重特殊耐久，并且有自我再生，所以配招一定得有制服特攻PM的技巧，这里笔者比较推荐使用物攻的报恩，而非特攻的三角攻击，如果用纯特攻的话，则原本可以反制服的冥想强化PM，在这里可以说完全行不通，反而被对手冥想灭队也未必。当然也可以配合剧毒来打磨，不过针对一些替身冥想兼顾的PM来说，这无疑是个彻底的死角。技巧方面比较常见的是报恩、三角攻击、十万伏特、冷冻光线、影球等技巧，而考虑战术趋向消耗，所以辅助技巧一般只选择剧毒或者电磁波。

战术就是典型的剧毒后再生，或者电磁波干扰，自我再生是必备技巧，辅助技巧一般是电磁波剧毒选一，攻击技巧择二。没有很固定的配招，用法也很随意，甚至很多情况下还没有在战场上淘汰，灵活使用，更能发挥3D龙II的战术价值。

No.234 惊角鹿 ★★★



惊角鹿这个PM的能力很平均，2攻不错，速度也有85，其它的只能说一般了。特性威吓可以变相提高自己的物理耐久，而洞悉心灵只能知道对方的道具，战术意义远不如威吓，一般不考虑使用。

物攻种族达到95，物攻技巧方面和布鲁皇、圈熊之类也比较类似，但是稍微欠一个档次。但是类似的配招未必不可取，前文说过，三攻招一辅助技巧中布鲁皇有治愈之铃，而圈熊有强化的剑舞，那么惊角鹿的特点再明显不过了，自然是破盾有效的催眠术，三攻技巧一般报恩和地震是必备的，打击鬼系一般用念力头突或者啃咬，这样的战术简单易懂好上手，笔者比较推荐这种。

其次要简单说一下先取这招，这招的判定是当速度比对手快时，且对手当回合使用攻击技巧，则使用方先行使用同样的技巧打击对手，且有威力提成。无论对手使用什么技巧，总可能有物攻和特攻，排除神兽来说，相对惊角鹿的二攻和速度都比较不错的，所以非常适合使用这招，一般使用这招都是选择速度加到一定层次来对付敌人。不过一般不会去选那些同属性伤害减半的属性，比如水火电草冰这5大元素属性，而相对来说，针对一些逆鳞PM有奇效，不过由于速度不太够，可以使用专爱围巾来提升速度，但是要注意一点，使用先取抽到了对手的技巧之后，被专爱副作用给限制，所以下回合只能使用拼命技巧了。

另外简单提一下冥想强化的战术，毕竟普通系特攻中最夸张的无非就是破坏死光，但是副作用比较让人无奈，所以冥想强化一般选择先催眠冥想，然后考虑其他技巧先执行攻击，比较推荐使用影球，因为特防弱化效果比较诱人。在关键时刻打出破坏光即可，使用难度也不算太高，价值也不算太大，使用权依然在玩家手中。

No.235 画画狗 ★★★★☆



画画狗这个PM很有意思，种族和只有250，最高的速度也仅仅是75而已，其它的根本没法看。但是实际上用起来的效果那可感觉比种族和525的火精灵好用多了。他可以通过素描学习所有的招数，所以很多PM梦寐以求的组合在他这里都是小菜。

不过由于攻击力太低，所以一般只是干扰与接力用。他的速度75，快过一些PM，所以用蘑菇孢子这个命中100的催眠技能再合适不过了。这样配合接力的话可以带上替身，接力棒还有腹鼓。努力一定要极限速度，HP加到4的倍数，其它给特防就好。道具携带速度果。这就是画狗最传统的腹鼓接力。当然腹鼓换成剑舞，阴谋都是可以的。放在接力队里面使用扎根也是可以的。不过现在摆在画狗面前最大的问题就是专爱围巾。带上这个道具以后一般的PM超过画狗太轻松了，所以画狗本来就不算快的速度更为尴尬。所以保命的气息腰带还是很重要的。

抛开接力，他也是有不错的发挥。腹鼓+神速/大爆炸威力不小，不过有这种机会还是接力走比较好。本身耐久低下，所以治愈之愿也是很好的选择。黑眼神+蘑菇孢子+灭亡歌+保护/毒菱/岩菱也是一种不错的选择。莽撞可以作为他的一种杀手锏，HP少，所以配合莽撞最好，并且有蘑菇孢子，神速这种招数配合莽撞使用。配合冰雹天气更是给对方雪上加霜。此外非常不厚道的锁定+绝对零度在他这里也是非常无耻。

这里要说一句，很多人认为LV100的PM才能有资格上场对战，这是不对的。LV1的画狗如果在队友的配合下可是一种很可怕的杀手。LV1必然要配合气息腰带，然后配招莽撞+欺骗空间+蘑菇孢子+龙怒/同归。第一步依靠气息缎带对方肯定无法秒杀我方，这时使用欺骗空间或者蘑菇孢子，然后莽撞

重创对方。龙怒固定废40HP，杀掉对方残血PM。当然这个战术也有不少盲点，比如对方奇迹果我方就没办法了，或者直接连续攻击就能杀掉画狗。上鬼也能有效防止莽撞。不过对方如果没有准备的话一定会被这种画狗打个措手不急。

No.237 卡波郎 ★★★★



卡波郎这个PM在RS时期和他另外2个分支进化比起来还是有不少亮点的，现在DP里面艾比郎大翻身，沙瓦郎几乎没有什么进步，但是卡波郎还是依旧战术独特，打出了属于自己的一片天空。两个特性都很有用，威吓提高了自己的物理耐久，更适合游击。

这里着重讲解技师特性，威力60以下的技巧为1.5倍，这点想必人人都知道了。而且卡波郎能学不少这种技能，比较不错的是碎岩和音速拳，实用性也比较大，这里注意一点，追杀技巧在发动特效后则不发动技师特性。不过配合碎岩的特效，追杀仍然是把非常强大的厉器。配招主要为巨大化、碎岩、追杀三招组成，碎岩威力在特性下提升到了60的本属性，还附带50%的弱化防御，不用实在可惜，并且发动特效迫使对手交换，则更能发动追杀强力，而且还算上了弱化后的效果，威力更上一层。不过需要强化后更直接的打击力度，一般则是选择复仇或者二段踢来作为本系主攻技巧。

另外有个比较另类的技巧，那就是偷窃，在技师作用下依然威力提升了，作为常规攻击技巧也可以，一般配合莽撞更实在，原因不复述了，因为莽撞和偷窃两个作用都是能废除一些PM，所以战术价值更大，并且能打击莽撞的鬼系盲点。技巧一般是选择音速拳、莽撞、偷窃、替身4招，可以选择不带道具，当然要带道具只需要把偷窃换成追杀也完全没问题。

No.241 大奶罐 ★★★★★



大奶罐这个PM在NB里面可是相当热门的PM。其不错的物理耐久加上饮奶使得很多物攻PM都无法突破。本身还有治愈之铃，所以她和快乐一样都是那种“完美队医”。本身100的速度更是比一般的盾牌，队医要快很多，物理攻击不高，但是却有诅咒强化能力，可以说大奶罐战术相当丰富。

大奶罐的主流自然是诅咒强化攻击兼耐久要来的实惠，特性肯定是选择气魄，这样普通系技巧可以打击鬼系盲点，相当实用。努力方面自然速度就显的不重要了，HP加到满是必要的，其他可以分配一点特防和攻击。大奶罐诅咒的优势并不是象卡比兽那样的高能力高HP，这里主要优势在于饮奶，这招比起睡觉来说就是便捷，这里战术就显的优势十足了。配招方面不难，诅咒饮奶是必备的，本属性技巧报恩或压制随意选择，最后一招可以选择治愈之铃，也可以选择各气合拳重臂锤来打击岩钢盲点。这里注意一下，选用气合拳的主要原因是针对吹吼干盾的，特别是大钢蛇和盔甲鸟之流。

其次由于本身物理耐久比较突出，并且物理弱点也不多，抵挡本属性非格斗系80的威力物攻一般不成什么问题，反制技巧一般通过剧毒来反制。所以作为一面不错的能力盾还是相当突出的，并且气魄特性可以使得地球投打击的到唯一的盲点鬼系，绝对无可挑剔，不过考虑抗性问题，选择厚脂肪也未必不可。战术主要以剧毒和地球投作为主要伤害输出，抗毒的PM基本HP都不算太高，这点可以小小的利用一下，即剧毒、饮奶、地球投三招是必备的。最后一招一般选择岩菱，可以加强消耗力度，使用也不是很难。

当然大奶罐最泛滥使用的自然是依靠治愈铃铛作为战术的队医来辅助他们，一般配招和消耗配招没有什么大区别，仅仅换掉其中一招改变为治愈之铃而已。难度也不高，一般是治愈之铃、饮奶、地球投必备技巧，而为了方便辅助，最后一招通常选择电磁波，剧毒虽然也可以，不过针对本身就治疗他们的辅助大奶罐来说，电磁波的牵制更容易造福队友攻击。

大奶罐的特防并不算好，最怕的当然是特攻格斗了，遇到这类PM，还是换下为妙。

No.242 快乐蛋 ★★★★★☆



快乐蛋在RS时代就是一只BT。255的太平洋一般的HP加上135的特防使得她几乎无视一切非强化过的特殊

攻击。物理防御虽然只有可怜的10，但是极限物防以后耐久也有9万多，已经相当不错了。并且还有反击的辅助，一般的物攻手敢不敢打还是一个问题呢。她即使被重创，也有生蛋这种高效率回复技巧迅速恢复战斗力，更有芳香治疗的她是个真正的完美队医。

现在DP里面只是提高方面多了几个招数而已，特防已经不是那么坚不可摧了。波导弹和气攻弹给她造成了很大的麻烦，专爱眼镜的出现也是提高了特攻手的攻击力度。况且还有3D龙Z适应力+阴谋的强大特攻PM，阴谋一次以后快乐蛋就基本上只有生蛋保命的份了。不过这些并不能掩盖她那依旧强劲的实力。努力方面也可以从物理耐久逐渐转向部分特耐了，作为队医她的配招可以完全照搬RS时代的标配：地球投+生蛋+芳香疗法+电磁波/剧毒/反击。最后一招数换成影球针对鬼系也是可以的，特性选择自然恢复。

另外一个特性天恩更是恐怖。配合充电光线那就是打一下提升一次特攻，再加上冷冻光线这招，不但高威力还有提高到20%的冰冻几率，对方肯定非常头疼。其它的特攻招数水波动、火焰放射、十万伏特也是不错，如果不用充电光线配合冥想也是不错，冥想相对充电光线的优势来说就是在强化后可以稍微有效抵挡那些格斗系特攻了。在一般情况下，生蛋是绝对不可能少的，其次三招基本是冥想或者充电光线配合二攻，在冥想的强化下，再加上特效的辅助，对方一个队伍就这样被摧垮也是有可能的，如果选择使用火焰喷射，一旦烧伤对面，也就等于变相提升自己物理耐久（排除根性特性PM）。极端些用冥想+破坏光，其威力绝对也不可小瞧。此外光之壁这个招数也可以考虑考虑用来防格斗特攻招数。

快乐战术不多，但是自身能力强悍，所以就这几个战术对于对手来说以及是相当棘手了。

No.243 雷皇 ★★★★★★



雷皇这个PM身为三圣兽之一，实力非常强劲。种族和高达580之高，速度特攻更是有115，特殊耐久也是在电系里面名列前茅，可惜物防稍微差一些。压力特性在其他攻耗之间也是有相当大的意义。

冥想强化依然是其雷打不动的强悍战术。本身高速度以及高特攻强化特攻和特防以后破坏力更是惊人的很，仅仅比几个特盾会比较无奈（比如楼上那个快乐）。一般冥想+十万伏特+觉醒草/觉醒冰/影球+替身。通过提升特防，雷皇本来就不错的特殊耐久变得更加强悍，这样替身配合压力的作用使得很多特攻手都无法下手。物攻手上来还要掂量能不能吃的下雷皇的十万伏特。觉醒草主要是针对巨沼怪等地面系PM，而影球相对来说看中其弱化效果，觉醒冰的作用除了针对一些龙系外，还能在神兽战中充分体现价值。

抛开冥想，他还可以影分强化，影分强化自然要配合替身，再加上压力特性，对方会非常郁闷。这里来说影分身的强化意义，首先雷皇的属性能够泛滥的必中技巧燕返，其次压力特性能够在影分身的趋势下能够彻底消耗完对手的PP，当然最重要的一点就是能够破解分身的黑雾使用者多半被雷皇的本属性所克制，配合替身明显二攻技巧来说，绝对可以无形中消耗对手。配招方面仅仅把以上的强化方式冥想换成影分身即可。战术虽然强悍，但是笔者这里无论如何得说，强烈不推荐使用，因为这样打出来的对战比较枯燥，也就是通常所说的不好玩。

No.244 炎帝 ★★★★☆



炎帝这个PM在RS时期就属于高种族鸡肋，本身实力还成，但是和风光无限的雷皇和水君比起来，他就黯淡多了，主要就是招数不太好的问题。在DP内没有什么变化，身为火系高物攻神兽居然连一个火焰突进都不给，仅仅给一个威力低下的火牙作为物理不足，威力甚至还不如非本系的技巧。

无奈只能放弃物攻，但是特攻方面倒有一定的优势，毕竟可以使用冥想强化，而且HP种族高达115，如果HP克制在404，则替身可以顶住地球投的攻击而不破，更能方便冥想，而且自身压力特性也是对对手相当大的一个考验，并且能克制炎帝的物攻技巧多半贫PP，几次替身一消磨，PP可能就不翼而飞了，而且还有大量物攻手更是惧怕火攻，特攻方面一旦冥想次数上升，很容易形成打不破替身。配招方面基本黑雷皇没有什么大区别，变质不变本。

另外这里来简单说一下炎帝比起雷皇和水君的优势，首先是火系克制问题能打不少物攻手，而且攻击盲点对其也未必有很好的效果反制，结果只可

能是磨PP。而炎帝也是冥想三兽中唯一一个速度比较理想，并可以通过替身来抵御地球投攻击的PM，虽然战术方面只有冥想比较可观，但三兽的冥想仍然是大多数规则中的禁招，自然也包括炎帝在。

No.245 水君 ★★★★★★



水君的外貌比较潇洒，所以很受不少玩家的喜爱。本身能力又是不错，很可靠的2防盾，更是提高了他在玩家心中的地位。本身压力特性配合睡觉剧毒那更是消耗的强者。HP种族100，二防种族115，绝对是打到昏天暗地都很难打死，反而还被压力特性折磨着。

冥想强化依然是其王牌，可惜速度比起炎帝和雷皇来说，算是差了不少（相差10点攻击种族无所谓，相差10点速度种族可就差远了），所以水君冥想强化一般配合的是睡觉而非替身，毕竟本身弱点少。但是冥想后攻击力度也不高，甚至可能本同为水系的PM给封死，但是无论怎么说，压力特性的存在始终是麻烦的。冥想水君的存在，其一半作用在于磨PP，攻击倒是次要，更有甚者冥水君都不带冲浪和冷冻光线的作为主攻技巧，可见其冥想后的控场力度之高。配招格式依然如同雷皇，仅仅将替身换为睡觉。

其他战术来说就没什么大意义了，简单一提。由于本身物理耐久种族非常高，并且能学习到冷冻光线，所以通常反制龙系PM比较多，最大针对对象自然是快龙和裂牙龙两个可以逆鳞的PM，通常借助对方使用逆鳞后无法交换的机会从而用冰光反制掉而已，其次消耗技巧剧毒自然是对付同类的王牌，睡觉后还有压力特性维持着消耗地位，实力依然强劲，但依然不及冥想的要强。

No.247 蛹甲兽 ★★★

并不一定是进化完全的PM才强悍，巨甲的退化--蛹甲兽也是个不好对付的PM。

首先，它的属性是地+岩，所以它的地震有本系修正，威力比巨甲还要大，第二，它的属性由于和巨甲不一样（巨甲是岩+恶），而且这个PM确实也不常用，所以在对战的时候，有些人不知道它的属性，经常有电磁波，10万伏特什么的往它身上招呼……所以，冷门PM有时也是个优势。第三，它的特性是蜕皮，每回合30%的几率解除异常状态。龙舞PM最讨厌的就是异常状态，如果一只龙舞血翼麻痹了，那它就废了一半了，而蛹甲免疫电磁波，蛇瞪眼麻痹粉不常见，中毒烧伤啥的也不怕，顶着状态狂龙舞，它的战术很简单也很死板，龙舞+地震+岩崩+睡觉。中了状态可以靠特性蜕掉，或者靠睡觉。而且睡觉的异常状态也是可以被蜕皮蜕掉的。RP好的时候，睡觉后马上就醒的蛹甲给你感觉一定很爽。第四，目前的PBO规则，巨甲快龙血翼都被禁掉了，龙舞蛹甲兽总没理由禁吧。

在GBA中，蛹甲如果龙舞3次以上就很难挡的住了，但是在DP中，音速拳/真空波/水流喷射/碎冰飞屑等对蛹甲有很大的威胁，所以该换下的时候就换下吧，不要太贪心。

No.248 巨大甲龙 ★★★★★★



巨甲这个PM是从金银版登场的，一上来就是极为强劲的实力，RS阶段有了特性扬沙更是使得他成为了沙暴队必不可少的成员。现在DP里面，沙暴天气里面岩石系特防有1.5倍的加成，所以巨大甲龙的实力已经可以说是超越神兽的存在了。100的特防努力一点不加都有236。加成以后能够达到354。相当于127.5的种族，已经超过了原来平起平坐的血龙钢蟹等PM。

招数方面咬碎与追击物攻化更是如虎添翼，并且岩石系也有威力更高强的石刃作为更大威力输出；特攻方面水火冰电4个95威力的一个不少，还有本系暗黑波动和原始力量；强化方面龙舞诅咒各有利弊，还有挑拨防干扰；辅助技巧方面有剧毒、反击、岩菱、吼叫更是实用。这种能力强悍、招数丰富的PM实在是可怕之极，属性虽然弱点也有几个比较常见，但是抗性也颇多且实际。

龙舞强化是最容易使用的，龙舞+岩崩/石刃+咬碎+地震/火牙，龙舞不但能够提升攻击，更能弥补了自己速度慢地劣势。龙舞两次就已经基本优势已经相当明显了，而且特性和抗性问题上，强化也并不是非常难。不过即使再如何强化，见到会使音速拳的格斗系PM都得小心，虽然不能保证100%秒杀，不过还是重伤，这点务必小心为妙。

诅咒方面就更容易说明了，在沙暴中特耐要配合睡觉才好用，一般情况努力满HP是必然的，可以分少许的特耐，其他分在攻击上，这样诅咒强化的优势也就体现了出来，不过打击面可能比较可怜，诅咒比起龙舞的优势来说主要是来自物理耐久的强化后可以硬顶下地震这个弱点,从而达到强化目的，不过依然没有龙舞要好用，毕竟水系PM还是相当泛滥的，要做作好本就不容易。

其次就是携带专爱头巾了，这样的打法比较简单,也比较直接，速度方面不算太理想，所以得适当加一点努力。带专爱头巾强行突破主要是因为属性可以在更多场合上场，而特性又限制了对手道具回复HP，这点来说，打起专爱和非钢地岩属性的PM回复能力打到了平起平坐，并且本身的高威力技巧也不是吃素的。配招方面很简单说明，本系技巧咬碎和岩刃是必备的,前者有命中和优良特效,后者大威力且是急锁技,两个本属性技巧各兼所职,非常实用,其他技巧一般推荐使用火焰拳来打击钢盾比较实在,最后招选择面比较广泛，可以考虑比较泛滥的地震，也可以考虑追杀来灭残，更能考虑大威力的气合拳来先读攻击。

辅助技巧方面巨大甲龙主要体现在电磁波上,电磁和岩崩形成的双封锁也是以及个比较值得利用的地方,特性限制了对方道具回复也就不再复述了,另外这了注意一个地方,如果排除觉醒力量的话，巨大甲龙的死敌应该是巨沼怪,并且也能无视电磁波的干扰,所以想打双封锁的玩家可以考虑带一招觉醒草,一方面可以针对地面系的盲点,更值得关注的自然是巨沼怪这个大敌在。

No.249 路基亚 ★★★★★★



路基亚在神兽战中地位还算相当高，由于耐久超高，有冥想和自我再生回复HP，所以强化后基本很难将其打下。并且压力特性带来消耗PP也是相当大程度的一种类对对手的施压，毕竟神兽战中高威力技巧PP就不多，威力不早则恩难打下强化PM，并且自身也可以学习到吹飞来破强化，可以说路基亚的使用范围相当广。

就冥想强化而言,基本是冥想、影球、自我再生必备,在神兽战中主攻技巧多半是选择影球,这就不需要多解释了。剩下的技巧选择面就比较广泛了，第一考虑的肯定是本属性的空中爆破,因为是招急所技，并且是特攻，一旦CT对手，连同对方强化一同破解，可以说相当实际，惟独美中不足的是PP实在不够用。其次还可以选择觉醒斗来弥补快乐这个盲点，也可以使用吹飞来缓解强化PM的霸道。如果选择使用超能力本属性技巧（虽然笔者神兽战中极度不推荐使用超能属性的技巧），不推荐使用精神干扰！原因也是PP不多,很容易就消耗完毕了，使用PP更多的神通力才是上道。

辅助技巧方面主要实际的就以上所说过的吹飞，还有全PM泛滥干扰技巧电磁波。这里主要讲解一下电磁波的主要用途，电磁波在神兽中很多都可以使用，不过作用也比较实际，降低速度后还有一定几率不能行动，给施加上谁都有一丝无奈，作用还是比较大的。

No.250 凤凰 ★★★★☆

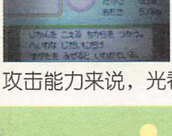


凤凰比起他的兄弟路基亚来说可就黯淡多了,属性不如，招数也一般。神圣火焰在DP内属于物理攻击，可以发挥高物攻种族的优势，不过克制面在神兽战中实在不敢恭维。

凤凰在物攻方面的优势除了有神圣火焰外，责罚技巧也算是一大亮点，这招是在对方强化等级越高时,威力越打,恶系技巧,比较符合克神兽的属性,不过前提是对手强化程度,而凤凰的耐久相对来说比较不错,所以这招也是反制比较重要的一招。不过毕竟物攻无法强化,选择特攻依然可以冥想+影球的普遍组合,配合闪电、火焰喷射等技巧来打击一些盲点,除此之外,凤凰可以说没有任何战术可言。

不过神兽毕竟是神兽，比起其他PM来说，他的种族可以说盖过一切，但是战术也无非冥想或者专物攻的打击，在一定程度上来说，凤凰作为神兽基本没有上场的可能。

No.251 雪拉比 ★★★★★★



雪拉比的种族比较工整，全部100，即种族和600。不看攻击能力来说，光看耐久就已经相当霸道了，同时

还抵抗地面、格斗、水三大热门属性，并且非本属性的冷冻光线打在常规雪拉比身上基本才掉1/3的HP，而两下以后一个自我再生就可以回复过来，只能说雪拉比的属性和能力绝对是无可挑剔的。（某椰子能力和雪拉比差远了）

战术先从攻击方面说起吧，冥想强化，可以说是最好的攻击手段了，而且耐久高，还有自我再生配合，要强化成功相当容易。神兽战依然可以用泛滥的同样的冥想+影球组合，配合自我再生绝对是不死之身。最后一招选择接力比较多，因为即便无法继续攻击了，也可以接力给队友保持强化后的效果。

另外有一个两点是封印回复，这招在神兽战中作用可以说是巨大，如果单单是拼冥想强化，显然是无回复技巧的更不容易成功，主攻技巧依然不选择精神干扰，选择能量球或者影球就相当不错，不过也只能选择一招，技能格已经不够了。这里注意一个特别的问题，毕竟还没见过几个轻骨头的神兽，所都能打出最高威力，PP也比能量求要不如其多。

接力内容除了以上所说的冥想外，自然还有舞剑，虽然本身没有什么优良技巧，但是在高耐久下接力成功可能相当高，而神兽战中多半是拼冥想的情况更多，所以物攻强化接力成功后，灭场也未必没可能。而且就接力来说，舞剑的作用远比冥想要强，毕竟是在两个层次上的战术，当两次舞剑轻易接力到了狄奥西斯身上，基本整场基本可以宣告结束了。

而辅助技巧方面岩菱、寄生种子、欺骗空间、治愈之铃等作用，在前文很多战术中都提到过了，笔者这里就不多费笔墨了。

（待续）



神话时代



文/sspass

NDSL，这片受神恩赐的肥沃土地一直饱受兵戈之苦。直至公元2006年9月，空间之神与时间之神的降临为这段短暂的群雄割据划上休止符。对于习惯于侍奉GBA红蓝旧神的子民来说，如何才能在新神坛上得宠呢？简单地说，就是要把进攻的矛头磨得比究极硬度的钻石还要硬，顺风使舵要像究极圆形的珍珠般圆滑。下面是一些必须领悟的神谕：10大关键词全面概括出新神鲜为人知的癖好；10大新贵代表了已经渗透进大地的每一个角落的新鲜血液；最郁闷的10个人为我们生动刻画出不懂变通之徒的下场；10大曾经的受难者为我们诠释了信念的力量。首先，让我们打开大神最爱用的谷歌，输入以下关键词来获取尽可能多的信息。

10大关键词

无限速

10大关键词

什么是安全感？不是戴上头盔，而是后面的家伙都没你快的时候。对攻时，在前DP时代，只要你性格修正了速度，面对对手时你只需要去图鉴查看对方的速度种族值。所以暴鲤龙决不会害怕火焰鸡，而耿鬼面对胡地时永远只能黯然离场。别告诉我你害怕先制，物攻种族值高如风速狗对你使用神速也等于自残了一半功力，而且仅有的2个系的攻击全部对鬼无效。也许你还要提出忍耐+速度果的例子，好吧，就算你没有异常状态、钉子、沙暴这种整人手段，一下废掉一个PM也可以让你满意地换人了。什么，你怕追击？谁叫你用鬼蝉打头阵的……

可在DP时代，专爱围巾的出现彻底动摇了人们的信仰。以前三地鼠被先制之爪的尼多王干掉还可以嘲笑对手的机会主义，现在却只能徒呼奈何了。这个玩意以削弱对抗盾牌能力的代价换取了对攻时的人人自危。现在成为高手的必修课又多了一节：背下所有速度大于等于自己PM速度0.67的PM的种类。今后对攻PM的选择将会从椋鹰这种清场型逐渐转变为重甲暴龙这种盾牌型从而给自己一条退路。当然你也可以选择联防，专爱围巾在联防面前将会比砖头更无力。



如果你饱受专围折磨，DP还为你提供了一了百了的

选择。水冰斗钢鬼，这张属性完备的先制打网能让任何脆弱的对手踌躇不前。耿鬼在前作免疫了所以先制，现在却成了不意打的最大牺牲品。

连卡比都搭上新干线，但能装下这个庞然大物的车厢只有一个：欺骗空间。

如今狭路相逢，谁还有留下来的勇气？

自由贸易

10大关键词

其实很多人在RS比DP更没生命保障。三地鼠用小小身躯杀掉的敌人让自己大块头的队友汗颜，果然翁配3招就可以摞倒好几个，月精灵更是可以以一人之力拖跨一队。所有的钢系同僚——包括三合一磁怪自己也会被3D龙2跟超能MM捕杀——都因磁力这个特性备受煎熬，随身携带一个吼叫保命又太浪费，还会被挑拨。而绮丽外壳和蜻蜓返的出现让金蝉脱壳在任何时候都成为可能。难道就只能眼睁睁地看着这些家伙进进出出不叫关税吗？大神应人民之愿增设了隐藏石砾和毒菱这两款割肉机器，以及鲜有人可以攻下的钉子守护神——夜游灵王。当投机的人们发现旅途坎坷时也开始穷极思变，踩石砾的鼓腹喷火龙跟踩毒菱的上进PM都狠狠发了一笔。看来打击投机倒把的行动任重道远。

120

10大关键词

120俱乐部是一个华丽的象征，但它的规模似乎远不如95俱乐部大。因为120命中率普遍不高，有的还要天气支持，PP也少的可怜，而且都是特攻无专爱剑舞支持强攻，因此不够大众化。DP中专爱眼镜跟生命玉拯救了这个外强中干的群体，而雪巨人则把暴风雪从地底挖了出来。但它们也同时面临另一个120俱乐部的强烈冲击——炙热推进、近身拳、勇鸟等120威力100%命中的物理攻击让对手死得再无怨言，而荣膺三项120大奖的椋



鹰跟火焰鸡把“杀敌一千，自伤八百”的崇高精神升华到了另一个高度。其实这也是一种无奈，谁叫火焰拳威力只有区区75呢？

两大120之王

10大关键词

国产007 如果你用好手中那把菜刀，你也会成为007。这句话从没像现在那么象话。RS中，众多伪双刀除了可以欺负一下快乐钢鸟外，被奶牛水君等盾牌吃的死死的，一来是由于要兼顾速度而牺牲了另一攻的努力，二来是由于招式实在太捉襟见肘，你能指望不加努力的觉醒斗打卡比多少？而在乱花渐欲迷人眼的珍珠钻石，众多双刀流爱好者们惊讶地发现与其梅开二度，不如单表一枝。特殊物理攻击的重新划分与各系高威力招式的加入让单刀足以应付大多数盲点。试想当火焰鸡的炙热推进让钢鸟退避三舍时，它还会想念大字爆吗？当看到双刀身材＋属性的猛犸也丢弃冷冻光拾起冰屑飞射时，曾经生猛无比的气合拳耿鬼也乖乖地换上了气合弹。

禁飞区

10大关键词

有没有仅仅因为招式而脱胎换骨的属性？我知道炙热推进对纠正以前那群身材畸形的“特攻”PM有着重要意义，可以前火系物攻手毕竟不会用觉醒火。飞行系不但获得了自己的“炙热推进”，还得到了“自我再生”——鸟栖。有人刁难鸟栖会折断飞行系翅膀，可他们想过想钻鸟栖的空子需要浪费多少脑细胞？速度比使用鸟栖PM快的可以打消这个念头了，速度慢的却又要忍受对方借此来逃避10W岩刃，先读地震很需要勇气，万一失败，则成为笔者宣扬鸟栖优越性的好素材……至于勇鸟，虽然飞行系中除了钢鸟没人能像卡比用舍身一样使用，但倒退回RS时代的燕返真的让人用不出手……至于坏消息，只有黑铁球、重力场、石砾。

世界第八大奇迹

10大关键词

如果一个人从二楼跳下来安然无恙，那是偶然；如果一个人从五楼跳下来无甚大碍，那是幸运；如果顿甲对着钢甲暴龙使用地震却发现倒下的

是自己，那这就是奇迹了。以前这个奇迹每次只有11.7%的几率发生，现在只有一次，却是100%。这种难得的神赐当然要谨慎使用。耿鬼的反击＋大爆炸/同旅，地狱狗的反击＋起死＋追击，画画狗的蘑菇孢子＋莽撞＋追击等战术由于气息腰带的存在让人防不胜防，使用PM只要满足自己在一般情况下足以被一击致死即可大肆出动，只是要小心连续攻击，还有条件允许的话就把剩余价值一次压榨完，因为现在钉子业的兴旺实在让人对它们的出场再难有期待。

超生游击队

10大关键词

如果您无法搜索到想要的信息，请删除前面2个字，如果结果还是偏少，请再删除最后一字……TCG跟PBO有什么区别？一个精灵都不满级，一个都满级；还有一个交换要放血，一个交换可以变被动为主动。每个人都有知难而退的时候，PM有时候就是一拳换一拳，并且不断选择接拳的人的游戏。与其在防御上煞费苦心，何不设法让自己的矛更尖锐？现在特攻PM也有了自己的答案——专爱眼镜。相比专围的侧重对攻，砖头与专爱眼镜更侧重于打击盾牌。虽然对攻不占便宜，但可以让盾牌去承受对方正常的攻击，对方的盾牌却要承受额外的压力，最先被瓦解的必定会是对方的防线。这就是一出掌机上的“下马对上马，上马对中马”。

香水有毒

10大关键词

1年前你用快乐上场挡胡地却被丢了个砖头是什么感觉？什么？这可是好东西啊！奶牛得了这个说不定都可以清场了…说起来，RS时代可以害人的就2个道具：砖头跟努力值机器，前一个还是要束缚自己跟承担风险的。到了DP这门不光彩的行当进一步发扬光大，不但砖头多了一块，努力值装置凑齐一套，还有了能直接毁了别人下半辈子的后攻之尾与黑铁球。至于有置疑火珠与毒珠也属此“黑五类”的观点，我对此颇不以为然。垃圾是放错位置的资源，这些别人嗤之以鼻的东东在我们手中完全可以变废为宝。上进PM用火珠可以骗个最“舒服”的异常，而毒珠则是蘑菇袋鼠混饭吃的金饭碗，貌似皮可西也可以分一杯羹。不过消费者们请切记，即使你多么地为这个世界感到悲哀，也要耐心地等上一回合才能毒发身亡，不然到时候骗不到保险就偷鸡不成蚀把米了……至于生命玉则是彻底的损人不利己，威力略逊于专爱不过同时提升2攻，还可以临阵换将，拥有回复手段且打击面广者如海星可以将其发挥得淋漓尽致，化妆品用着虽过瘾毕竟有毒，每次成功攻击后都会流失1/10的生命，所以抓紧这短暂的生命尽情享受吧～

环保

10大关键词

这是最近的热点话题，尤其是关于英知湖畔的暴风雪天气。在DP中我们又发现了一种新战术。这不是我们要发现的，而是老任，或者说老任假手于雪巨人要我们发现的。可它被雪藏太久了，以至于我们不知何从下手发掘。暴风雪必中，雪遁，猛犸，冰依布，雪女，就算把这些七零八落的暗示拼凑起来，我们还是无奈地发现，冰雹队所得到的还没有在砂河马身后坚如磐石的重甲暴龙一人多。

我们无法阻止DP大神对世界的改造，只能从身边做起，比如不乱丢杂物。不要小看，因为有杀伤力的物件往往在携带过程中就危害自身。更有甚者，最近有报道一巨甲在与素立拍的地下交易发现被骗后，手持商品怒向对方造成流血事件，事后在现场却没有发现凶器，专家预测是被被害者回收了。

塑身

10大关键词

这是永远应该关注的话题，无论是女性或者



完美身材……

PM。一只好PM要出头光靠能力还不够，招式跟外形也很重要，而后者直接影响了前者。如果你能够坚持直立行走，那你一般都会有气合拳跟冰火电三拳学，留了指甲还可以练个钢爪或龙爪做美甲；如果你的尾巴幸运地没有退化，那么除了凑技能格的钢尾外你还有可能学会液体尾巴；如果你还能飞，比钢尾烂一点的钢翼倒在其次，鸟栖的光你是沾定了；如果你碰巧还长了一血盆大口，吼叫跟咬定少不了，有没有三牙要看保养，再上进一点的同志还可以拼一下威吓。长得猥琐的可以搞阴谋，长得像猴子河马的可以偷懒。长得壮的可以健美，长得像印度阿三的可以练愈加。至于看起来有没有内涵，则决定了影子球、10W被你神奇地使用出是能否找到理由自圆其说——也许也只有梦幻一人能找到所有的理由。

10大新星

这个世界是你们的，也是我们的，但归根结底是你们的。——毛泽东

No.392孙悟空

10大新星

东瀛的大神很给我们面子，但我宁愿大圣不要做这个主角。因为这样不但损失了使用骨棒或者大葱的可能，还使种族值屈从于诸神之下。不过我们不能要求太多，只要老任不废掉大圣五成功力大圣就是凡间的强手。炙热推进＋近身拳仍是大圣失去骨棒后的立身之本，岩刃或者雷电拳保留一个，接下来看道具，生命玉可以选择剑舞，专爱选择蜻蜓返。特攻扔掉很可惜，不过这样正可以体现出大圣的气势。

No.398椋鹰

10大新星

这个PM的出现纯粹就是为了嘲笑那个满足于100威力的地震的旧时代。打击完备的“三120”让它那带红斑的翅膀比暴蝾螈的血翼更耀眼。也许有人笑它以它的耐久，它的攻击力跟它的特性一样，都是吓唬人的。可如果连核果都被它一发战鸟打至黄血，又有谁能不被他吓住呢？

No.437灵铜壁：前386只PM只有勾魂眼一人无弱点，老任却在后107只PM中增加了2只——如果灵铜壁的2个特性可以叠加的话。但它不只是一个痰盂那么简单。如果说在盾牌方面没人比得上特殊防御中的快乐的话，那它起码可以成为物理盾中的卡比。精准镜片＋催眠术让他在第一时间逼退对方攻击，接着就可以为所欲为地施展冥想、旋转球、欺骗空间、撒钉、大爆炸了。对方防守都来不及，哪里还有时间用地震跟大字爆去测试它的特性？

No.445地龙

10大新星

是英雄造时势还是时势造英雄？地龙以出生就赶上好年岁，不用像快龙血翼一样苦守多年觉醒飞。地龙成为逆鳞为数不多的操纵者之一，逆鳞也让地龙一出生就成为最接近神的存在。砖头＋逆鳞，专围＋逆鳞，剑舞＋龙爪/逆鳞，只会用地震的人是不配选择地龙的。高手会控制自己的情绪，可当他的逆鳞竖起之际，就是你形势一泻千里之时。

No.450砂河马

10大新星

很多人都拿沙暴队作为借口在使用巨甲，沙河马的出现使他们没有借口也没有必要找借口了。3牙＋咬碎，沙河马充分利用了它那张嘴。偷懒又把它的诅咒效率提高了一截。就算不比较特性，顿甲也只能用高速旋转“垂死挣扎”了吧！

No.464重甲暴龙

10大新星

凭借着老任的偏心，重甲暴龙终于从以前的“伪高耐久”变为现在的“伪低种族”，配合砂河马能让自己的种族值超过600。攻击就不用多说了，毕竟以前是因为防守问题而遭诟病的。

No.468 飞翼兽

10大新星

特别篇中波可比打到巨甲曾经引来不少嘘声，但它进化到现在能PIA飞海皇牙都没人惊讶了。三角攻击、空气切割、水波动、影子球摊上个天恩就很容易引爆RP；阴谋＋接力＋鸟栖，上帝把金手指借给了它。



飞翼兽跟3D龙Z最大区别就在于空气切割

No.473 猛犸

10大新星

准备一只猛犸的最大意义就在于用冰屑飞射让逆鳞中的快龙/地龙安静下来，当然，它是冰雹/沙暴队的第一物攻手。

No.474 3D龙Z

10大新星

普通系哪个PM使用的招式最变态？也许你的答案永远都会是猩猩的亿万冲击。第二名会是猩猩的舍身撞。而第三名不再是猩猩的报恩了，3D龙Z的三角攻击已经将其压过。电子鸭神进化后从耐久型转变为特攻兼双刀型，又有阴谋、自我再生、属性切换，单兵作战是一等一的人才，可惜鸭神不再会冲浪。

No.477 夜游灵王

10大新星

作为幽灵系的另一极端代表，夜游灵王于耿鬼唯一相像的地方只有HP。耿鬼靠高速拉人垫背，夜游灵王则靠放血出去再加倍收回。欺负高旋精灵已经不成问题，诅咒＋痛平分才是考验双方的时刻。当鬼火不再稀罕时，欺骗空间＋临别礼物就成了夜游灵王最鲜明的旗帜。

10大失意者

有奋斗就会有牺牲，死人的事情是经常发生的。

——周恩来

No.462 飞碟磁怪

10大失意者

想知道为什么你会有个更变态的进化跟阴谋、催眠术、吹飞吗？这些都是老任怕刺激你那敏感的神经用来敷衍你的，得意忘形的你肯定没看到钢系已经人手一件绮丽外壳伺候你了吧！很快钢鸟摆脱你就像丢掉一块剩饭一样简单。幸好，就算破不了盾，带上磁力悬浮你依然是一个人才。

No.45 霸王花

10大失意者

本来凭借第三队医身份拼得出场时间，现在却要被打入冷宫了。埋葬它的人就是假面蔷薇，不但速度、特攻、特防全面压制霸王花，自然恢复让用惯快乐的人更得心应手，毒炸弹、能量球、气象球让霸王花剑舞毫无意义。而且如果霸王花想要靠礼物来获得连钱神都惊叹不已的种子，那就更没机会了——快龙、七夕青鸟、乘龙，哪个不比它强？

No.51 三地鼠

10大失意者

最危险的地方往往是最安全的地方，所以一触即死的三地鼠打完一场战斗往往血都是满的。比三地鼠快的就那么几个，所以它很难被打倒甚至受伤。专围的出现一下把三地鼠的弱点前所未有地扩大，气息头巾让地鼠的每一次登场都有可能是最后一次，就算侥幸得手，还有追击可以料理掉这个“反游击专家”。

No.257 火焰鸡

10大失意者

火焰鸡曾经是RS时代在盾牌压迫下苦不堪言的双刀救星，可惜珍珠钻石大神已经为自己选定了新的代言人——孙大圣。跟大圣比起来，火鸡的种族怎么看怎么别扭，中速低耐高2攻，大圣可以连打两下的近身拳它基本打一下就要撤，也就玩玩起死了，可惜它一不抗3钉二不抗沙暴冰雹，最近的先制又满天飞。大圣的阴谋冥想偷懒让火鸡无颜再提自己那火系第四的特攻。还好，火鸡一下多了3个120的大招可以让自己很快地炮灰掉。

No.085 嘟嘟利

10大失意者

曾经以不怕钉子挣扎来游击称雄一方，在先制专围多钉子更多的今天也只能一次性用掉了。专爱专围快攻？就算你还有觉醒斗，椋鹰的近身拳时刻提醒着世人谁才是普通＋飞的物攻王者。

No.110 双弹瓦斯

10大失意者

RS时代谁是最好用的物理盾牌？钢鸟怕磁怪，顿甲怕木乃伊，水君怕诅咒卡比。几乎无弱点的双弹瓦斯可以胜任以上各种情况，而且可以完封赫拉克罗斯，鬼火＋痛平分与不错的两攻让它在与物攻手的对抗中游刃有余。可DP的到来就是瓦斯的噩梦，不但鬼火遭"天灾"贬值，意念头锤/切割让它告别物理无弱点，破格更是连浮游这一块最后遮羞布也扯下了。如果不是很钟情黑雾的朋友可以直接跳到巨钳天蝎了。

No.302 勾魂眼

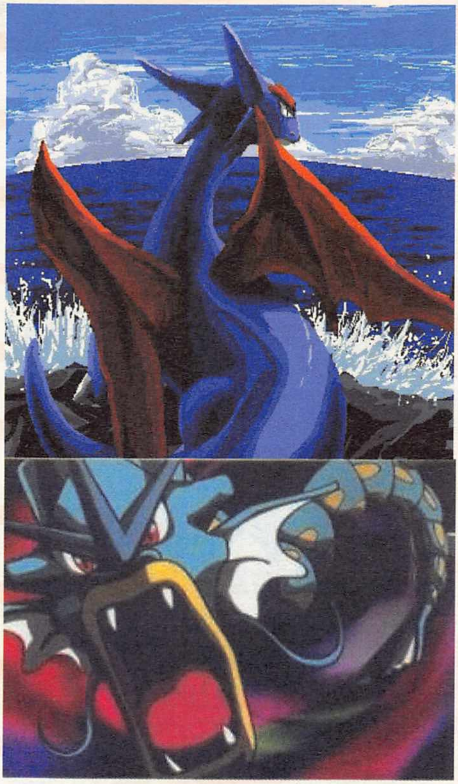
10大失意者

完美是用来打破的，传奇永远在续写。靠属性吃饭的勾魂眼不但被气魄克得一塌糊涂，种内斗争中也被全面鬼盆栽全面压制。没有催眠已经跟不上时代了，垃圾特性与攻击力的匮乏使它只能做一个道具打落机而不能像鬼盆栽一样打逆袭。

No.373 暴蝾螈

10大失意者

在RS时代用暴力的打法把快龙压得透不过气的血翼如今也遭到了报应，单调的招式让很多系别的物理特殊攻击不能互相转化，比如火系。从前珍贵的水压如今吃尽了没攀瀑的亏，少了逆鳞跟勇鸟更是让恐怖的物攻缩了一圈水。其实只要有龙舞＋鸟栖＋威吓，血翼还是原来那个血翼，只是跟快龙比有种"输了你，赢了世界又如何"的感慨。



对于新版的到来，双龙的境遇各不相同

No.229 黑鲁加

10大失意者

独家专利追击被神授权给大众使用足以使地狱狗郁闷了，失去了咬碎的生猛特效更是让它雪上加霜。鬼火与太阳光也被火系同胞瓜分，看来地狱狗要东山再起只好善用气息头巾＋反击＋起死回生＋追击的Combo了。

No.202 果然翁

10大失意者



最无耻的PM也跑来乞求同情？也许我们完全应该给他。绮丽外壳＋蜻蜓返＋挑拨果然翁唯一欣慰的是现在的双刀少了很多。

吃惊也没用，踩得到影子未必抓得到人

10大救赎者

有的人虽然死了，但他还活着；有的人活着，但他已经死了。 ——鲁迅

No.094耿鬼

10大救赎者

这个曾经浪费了超强的天分的而钟情于旁门左道如今随着双本系的特攻化浪子回头，作为敢死队出现随时成为可能。更可怕的是它赖以成名的绝技并没有荒废，催眠术跟挑拨都更难应付，气合弹＋能量球阴人更容易秒杀掉，只要注意追击跟不意打，即使少了冰火2拳耿鬼也能活得很好。

No.130 暴鲤龙

10大救赎者

当从前10只鲤鱼9只配招相同的情况不复存在时，岩刃＋攀瀑/液体尾巴又要长驻两个技能格了。挣扎由于石砾而不再好用，龙舞依然是招牌，挑拨的加强让暴鲤龙在与奶牛和钢鸟的对抗中轻松不少，冰牙比以前的特攻威力大多了。可惜在双本系威不可挡的今天，飞行只能提供抗性了。难道连神都觉得暴鲤龙更应该是龙＋水？

No.227 盔甲鸟

10大救赎者

如果有盾牌赞美新时代的到来，那它只能是盔鸭神了。在绮丽外壳的帮助下逃避了猝死的命运后，盔鸭神终于可以充分展示抗性上的优越了。非本系火焰拳并不可怕，顶多就像接了怪力一记爆裂拳。而且它完全可以转型，剑舞＋勇鸟＋鸟栖都是最顶级的配备。盔鸭神，非火电的物攻手将永远拜倒在您不朽的威严之下。



盔鸭神依然是物攻手面前的“叹息之墙”

No.141 镰刀盔

10大救赎者

终于有靠天气混饭吃的物攻手了。剑舞＋攀瀑＋石刃，配合潮湿岩石一点不比传统特攻手逊色，雨天队也有了吃定报恩＋火拳卡比的狠角色。

No.107 艾比郎

10大救赎者

你将如何对付一只可以像千手大神一样切换属性的依布？艾比郎出色地完成了任务——不过这家伙也只有在漫画中让人印象深刻。如今三拳的物理化不再是只能骗骗不懂对战的小朋友的工具，铁拳对翻译水平提出了更高的要求。既然有了新特性就要多利用，不过不要过分迷信，不是所有问题都可以靠拳头解决。

No.069 风速狗

10大救赎者

现在的风速狗即使放弃100的特攻也比以前打双刀舒服得多。对攻中它的神速依然是面对专围的杀手锏，炙热推进让最擅长挡物理的钢盾不敢现身，咬碎也没有成为改革的牺牲品。风速狗遗传升级都学不到特殊招，可见它不适合完特攻，不过面对无法攻克的水狗可以考虑蓄力药草＋太阳光偷袭掉。

No.184 玛丽露利

10大救赎者

一个436攻击的PM永远不应该只唱唱灭亡歌，可玛丽露利在以前也只有替身气合打快乐才算的上专业。现在它的液体尾巴可以随时打出气合拳的威力,物理盾中只有水君能抵挡这位水系攻击之王的猛攻了。



这个肉呼呼的家伙终于发现了自己最强壮的部分：尾巴

No.214 赫拉克罗斯

10大救赎者

也许破格的大甲更应该获得进步最快奖，可近身拳的赫拉克罗斯实在太耀眼了。双120中赫拉克罗斯的攻击力排名第一，试刀又完美解决了最后的盲区。更恐怖的是，毒珠火珠让赫拉克罗斯免疫异常状态的同时带上了没有副作用的专爱头巾（火珠侧重控场，毒珠侧重游击）。抵抗格斗跟地面，以及拥有不错的特耐，中上的速度以及觉醒飞的衰落让赫拉克罗斯在哪里参加比赛都要被禁一两成功力。现在你根本无法预测你的钢鸟会被砖头赫拉克罗斯两记近身拳做掉还是海星被专围的百万大角秒杀，手足无措之际发现火焰的标记在它头上出现时，你可以提前预备好输入GG了。

No.036 皮可西

10大救赎者

事实证明只要你对社会发展做出贡献，人们不会忘记你的…皮卡丘的电珠在变本加厉,出演搞笑篇多年的皮皮终于也得到了神的青睐——魔法守护完全让它有资格成为像鬼蝉一样靠特性吃饭的PM。带上毒珠使用威力为210威力的空元气威力让赫拉克罗斯眼红，生命玉＋舍身只是小试牛刀，鼓腹/冥想+生蛋的稳定性无出其右。现在皮可西出现在对战场上没人会有搞笑的感觉了。

No.149 快龙

10大救赎者

它跟赫拉克罗斯一样都是不应该抱怨命苦之人，可快龙这次真的疯了。三拳齐备让人口水不已，吟铛鸟栖都是不错的收获，龙舞＋逆鳞这些“旧衣”才是最大的惊喜，以快龙的特攻能力跟丰富的招式扫平钢盾不成问题，带上混乱果后只要2PP的逆鳞就可以灭掉对方一队了。温顺的快龙从未像现在那么像一只600种族的准神。



快龙现在看起来终于不再像条虫了

后记：经常看到有人求配招，或者从战报中把别人半支队伍照单全收。我现在终于对此想出了一个比喻：用短信上的手机号来注册收费网站的帐号,虽然一开始进行得很美,但最后是无论如何无法通过验证那一关的。不领会配招人的意图会弄巧成拙，比如与睡觉搭配的睡醒果却拿去挡催眠；不融进自己的思想也没用，如一直无视重甲暴龙的百万大角，以至于碰到土偶忘记了使用；而实践是检验一切认知的真理，血翼飞龙跟钢铁螃蟹对峙时因不敢使用专爱地震而被逼下场是很幽默的。教人配招的有些也幼稚，什么“蘑菇袋鼠有且仅有4招，孢子＋替身＋气合拳＋觉醒鬼”，殊不知在即使在RS时代袋鼠也有反地鼠的专爱音速拳跟种子替身的战法。PM没有废招，即使是被地球投全面压制的龙之怒也有无盲点与难封印等优点。授之于鱼不如授之于渔，彻底剖析每只PM才是战术的根本。高手的队伍是如何炼成的？也许他首先在NB上被画画狗弄得很郁闷，于是回去苦思对策，灵光一动发现了孢子＋莽撞＋神速很难防守。于是他就开始着手为这一战术实施做准备：地鼠用来捕杀制造沙尘暴的巨甲，磁铁用来清除神速打不动的钢系，地狱狗用来追击鬼系，荷叶鸭或椰蛋树假戏真做地改变天气来攻击并消除沙尘暴对画画狗的影响。道具的选择则决定了他的上场时机：奇迹果是队医，速度果则是队友炮灰后。最后通过实战一步步添砖加瓦，又一个被禁的BT就诞生了……本文有一些比较成熟的最新战术，但是配招从没给满过4个，对精灵的评价也没有过于绝对，只是让没接触过DP的渔人们明白：现在的风向已变，时代的潮流汹涌而来，至于是要随波逐流，还是逆流而上，都要亲身经历过才能做出自己的决定。

最后请保持坚定的信仰：神永远不会创造UU，否则就不会有鸭神伟大的爆诞了～





水系相关战术杂谈

□文/诺

上期向大家介绍了火系PM的战术,这期继续另外一个大系——水系的话题。结合大家的建议,本次不再一一列出本系的PM,而是总体贯穿起来阐述,使大家对水系能够有一个更加系统的概念。好,废话少说,开始进入话题。

水这个属性比较独特，弱点只有草和电两个。在RS时代，纯水系是少有的无物理弱点属性，也是三大主角属性其中之一。相比下，火系和草系的PM通常具备弱势就是弱点常见，而且较难回避弱点，抗性也不好。而水系PM来说，和其他PM联防效果比较好，所以弱点不但容易回避，而且上场机会多半是利用同属性的水系攻击上场。因此，对战场上水系互斗的场景可谓是对战老手的家常便饭。

排除未进化形来说,水系PM最大的特点就是所有水系PM都可以使用冲浪和冷冻光线两招。而且冰系的冷冻光线可以反克水系的盲点——草系,可谓相当好的攻击组合。不过仍然回到刚才的问题,水系的互斗问题上,冰系技巧也无济于事,于是剧毒这招就渐渐成为了耐久形水系PM的一招重要的反制招,尤其是本身不怕剧毒的宝石海星、毒刺水母以及帝王企鹅这些PM。

而对于水系攻击来说,天气又是另外一个有利因素,虽然水系技巧中没有类似燃烧殆尽那样的高威力高命中技巧，也无法将威力发挥至极,但是不少水系PM是轻快特性的,求雨对这些PM来说是不但强化了威力，也强化了速度,这点来说比起晴天的火系比起来还是有独到之处（只可惜晴天速度翻倍的只有草系的叶绿素特性）。另外雨天还有闪电命中必中的优越条件,也有不少的水系可使用闪电技巧,这也使得部分水系有这攻击的强力优势。

同族水系的互斗，任何战场都免不了会发生的状况

这个问题之所以放在开头讲,就是因为这种情况在对战中遇到的太多了了。水系弱点少，水系攻击盲点也大多在于本属性,所以水系PM面对的最大敌人同属性。也就像上述文字中所说的一样,剧毒这招逐渐发展到了水系盾牌上。

最常见的就是美丽龙,而美丽龙又能自我再生这招快速回复HP，所以消耗成为了主流的战术。也可以简单的说，有自我再生的美丽龙成为了水系互斗的主要焦点问题所在，除了美丽龙外，还有能够使用偷懒的河马王，更有蓄水特性并依靠许愿回复的水精灵，这些PM也相对来说比较难缠。

但是不可以否认的是美丽龙本身也怕剧毒,倘若选择精神回复作为回复状态的技巧,那么攻击技巧就只能选择一招冲浪了,可能更得不偿失,也就是说在常规的水系互斗情况下,美丽龙基本怕那些睡觉+剧毒的水系,主要有水箭龟、牛蛙君等PM。而一些本身不怕毒的水系PM这时候很容易得到上场



机会来制造反击机会，比如舞剑的毒刺水母。

所以无论是用水系PM来防守，还是用水属性技巧攻击，都必须依想办法对付同类，当然也未必要自身有这个能力，也可以依靠其他PM来协助完成，比如草系的妙蛙花出来催眠就是一个比较不错的选择。下文中一切水系战术中的互斗问题可能不再反复强调，可能适当指出一部分。

雨天中的战略

轻快特性的效果是在雨天内速度翻倍，RS时代一般情况轻快特性PM的速度都保证在200，以便求雨后可以速度飙升至400的高速。DP内可以相对提高一些基础速度，毕竟有专爱围巾这个道具存在，一般情况选择速度依旧还是200，考虑专爱围巾存在的可能，可以适当再加到更高的层次，具体多少按照队伍需求所决定，没有明确标准。

那么来简单说一下雨天战术的主要配招格式吧：

求雨+水属性攻击技巧+冰属性攻击技巧/本属性其他攻击技+辅助技巧/草电属性攻击技巧

这样的配招模式相对来说比较死板，基本上所有轻快特性PM都难逃此套路，所以关键在于配着最后所说的“辅助技巧”问题上。辅助技巧如无特别的情况，一般选择剧毒对付同类，其他技巧一般都如上述所说的辅助技巧，比如“三菱”（即撒菱、隐秘岩石、毒菱）、打落、寄生种子等技巧，在特定情况下也可以使用睡觉来配合发动所携带的奇迹果。

另外就是，轻快特性也仅仅是形式上提升威力



和速度，其实即便没有轻快特性的宝石海星，依然有着非常高的速度，所以宝石海星一定意义上也可以理解为是雨天的一大强将军。更不用说有雷电技巧可以打击同类。打雨天战术主要是靠打击，相对晴天来说弱点在于弱点很难打击，而宝石海星正好能够弥补这点，灵活使用收益还是相当不错的。

水系PM消耗战术的浅谈

消耗自然得看你怎么去耗时、耗HP、耗PP，水系里面高耐久的PM多了去，作为消耗的典范，基本剧毒是少不了，而且剧毒和本属性的兼容性还算比较强，和火系比起来虽然有点不足，但是自身的防御属性来说弥补了这点，也成为了水系消耗的主流思想。

水系PM在消耗战术中，强势也是非常可观的，在龙族泛滥（特指几条被冰属性4倍克制的龙系PM）的对战场上，水系基本是对抗此类PM的最好办法，尤其是有再生能力的美丽龙。配合剧毒技巧完全可以看作是“打击面”吧。

然而一物降一物理论永远在对战界内得到充分的表现，既然有为了对付龙系PM的美丽龙，那么也就多了不少通过睡觉恢复HP的水箭龟，虽然同能对付不少飞龙，不过相比美丽龙来说，通过睡觉回复HP可以顺便恢复状态也使得和同类对抗中得到一定的优势，并且还可以使用哈欠、高速旋转、黑雾、吼叫等一系列实用辅助技巧，并且在难挡盾牌时还能够选择使用反击和镜子外衣来强破对手的攻击PM。

同样水系大多的下毒PM往往都是被同属性的



宝石海星、毒刺水母、帝王企鹅给看死的。前者主要是自然恢复特性，还能快速回复HP，只能说下毒的作用小了，后两者根本就是属性抗毒，所以完全无效，而且特耐也高的突出，尤其是水母！在下毒PM前往往可以从容的舞剑一次强化，而且本属性的毒突本身还附带特效中毒，可以说水母是消耗形水系的杀手。

简单说，水系PM的消耗战术一来是为了对付同类有不错的打击，二来是因为部分水系PM耐久支持其这么做，三来就是可以在战术的不同程度上游走。

水系PM攻击战术中破盾的运用

破盾方面的问题就比较容易说了，因为水系技巧的最常见盲点无非本属性，所以针对这个盲点来看，可以找出一系列破解的方法。那自然就是通过一些战术来破解对方的防水PM，这样的话水系的进攻就畅通无阻了。

然后寻找这些破盾PM也很容易，对为了防止水系技巧的攻击，肯定会尽量回避你的战术，如果用同样的水系坚持下去，产生的场面很可能是死消耗，可能消耗到最后电脑都死机了……这里简单介绍几种破盾方法。

●强化

首先水系PM中有不少有强化能力，强化后一并攻下的话对付同类的盾牌就容易多了。比如使用冥想强化的呆河马，本身还附带超能属性，完全可以强化后攻击同类的水系，而同类的大多水系PM对其都毫无办法，甚至强化几次后同类的双灯鱼用十万伏特都很难打下。而且还可以使用偷懒技巧（也是DP内添加的一个比较霸道的技巧）恢复HP。不过针对同类的水君而言，很容易被轻轻一吼而解决掉，而且水君本身也能使用冥想（水君的冥想在RS内一度成为了国内大多规则的禁招）。

爆炸/同归

大爆炸和同归两招的作用再次明显不过了，以一换一得到的目的达到盾。很显然这两招千针鱼都能够学习（RS内千针鱼无法学习大爆炸，只能学习自爆），并且有撒菱等技巧来协助战术发动，针对同类可以使用最爽气的大爆炸或同归轻松解决，从而换上另外一个水系PM来达到战术的目的。

其他水系PM也有一部分可以使用大爆炸。这里要注意一点，吼鲸王也可以使用自杀技巧，不过是在NGC版的口袋妖怪XD中学习到的威力200的自爆，虽然威力不及大爆炸要大，但是本身还有不错的特攻和特攻大招喷水，战术方面应该更牢靠，比较可惜的是速度不够理想，努力方面分配速度应该是必要的环节。



催眠

对付同类PM，催眠依然是招王牌技巧，不过在水系互斗的过程中催眠的作用却不怎么大，原因很简单，因为水系本来就很难重伤水系，可能催眠了对手水系，对手却依然死占着场不走，也难达破盾的效果。所以催眠的PM必须有威慑力较大的招来压制对手。比如能腹鼓的快泳蛙、使用气合拳的玛利露丽、打击面丰富的乘龙等等。要注意的是水系中催眠技巧无非就是催眠术、唱歌、哈欠，并且哈欠在实际作战中效果远不如前两者要突出，所以一般不作考虑。而催眠术和唱歌的命中都不是100%，所以先读使用的可能更大。在催眠条款的束缚下，操作良好，催眠MISS也未必是坏事，很可能搞的对方欲换不能、欲睡不成。

水系PM战术总体研究

水系是一个大系，PM阵容相当庞大，水系的最终形态在DP中达到50个，数量实在多到发霉。其中有一个比较悬殊的PM，那就是No.283的溜溜糖球，属性水+虫，然而进化型雨翅蛾属性却变成了飞+虫，这点来说未免又多占了一个空位。

水系PM不愧为“水”这个字当辈，因为就水系PM来看，绝对是属于鱼龙混杂的趋势而分布在493个PM内。由于PM数量比较多，不可能每一个PM

都详细结解释清楚战术,故这里把战术类似的集中在一起分析来作为比较。这里要注意的是，PM战术种类很多，战术介绍基本每个水系都会介绍一种，笔者不可能把任何能使用该战术的PM都放进一个圈子内，毕竟这个系列的PM数量多，肯定分强弱优势（比如弱小的太阳珊瑚还能冥想呢...），特此说明，后文不重复此话了。

水系快攻PM

061.蚊香蛙 121.宝石海星 171.电灯怪 184.玛丽露利 211.千针鱼 319.利牙鲨 321.吼鲸王 342.铁螯龙虾 369.古空棘鱼 395.帝王企鹅

水系PM快攻的方式相当多，有高打击面的宝石海星和电灯怪,还有莽撞的蚊香蛙（注意：是蚊香蛙不是快泳蛙）和铁螯龙虾,还有拥有自杀技的千针鱼和吼鲸王。无论什么样的攻击方式,目的总归是至少打倒一个对手,或者破除对方一个盾牌,而这样的话,多种方式的操作就显的水系PM快攻的紧凑感。

打击力度最强的应该是属于古空棘鱼了,毕竟高达150威力的双刃头槌配合本身不低的90物攻种族还是相当可怕的,而且技巧的反伤被石头脑袋特性给无视,欠缺的速度来说有比较牢靠的岩切来强化,而比较美中不足的是,它无法学到任何冰系的物攻技巧,也算是弥补高威力的缘故吧。

打击面优秀的仍然是在一些同类面前出场，而且宝石海星和电灯怪都有十万伏特来反制本属性PM，虽然宝石海星耐久不算太理想，不过有自我再生可以游击使用，双灯鱼的蓄电特性更是给其带来一个重要的上场时机。使用比较难的是利牙鲨，因为耐久低到可怜，而且基本针对同属性上场都容易被打上个半血，一般情况还是携带专爱头巾比较实际，此外由于耐久极其低，携带气息腰带执行两次攻击也有独到的地方，高威力的本属性咬碎并附带特效。如果以攀瀑作为主攻技巧，附带一定的害怕效果至少也不至于让鲨鱼那么容易就死亡，并使用报复来先读对方交换使用，威力则比咬碎要高。

相对破盾流的蚊香蛙和玛丽露利来说，上场要求更高了。

这里强调一下蚊香蛙的问题，由于速度种族比其进化形快泳蛙要整整高出20点，即90的速度种族值，还能够使用催眠术和莽撞两招，配合得当相当可怕。曾经国内RS的各类网络对战比赛都禁止了莽撞图图犬，也正是因为存在催眠技巧。言归正传，蚊香蛙虽然催眠技巧命中不能达到100%，但是优点却是速度和一个蓄水特性，合理的操作下，这样的蚊香蛙可能并不是一次性战术。

同样莽撞的铁螯龙虾虽然速度并不如蚊香蛙,但是却多出来一招本属性的打击面，所以在针对地岩属性PM的时候，很容易赚取替身来莽撞，达到的效果还是非常惊人的。（笔者的龙虾曾经在完美的上场机会下,配合了一点小小运气一下灭了对手5个PM）,不过龙虾那崎形种族分配必须合理分配努力,特别是速度努力，一定要分到能超过部分盾牌，否则要发挥战术相当不容易，另外特别要注意一点，如果使用莽撞战术，那么主攻技巧必须以特攻为主，那样才有逼退敌人的可能而制造替身。

有唱歌又能灭亡歌的玛丽露利在前作就有比较不错的表现，而DP内添加的本系攀瀑物攻以及水系先制技水流喷射也值得一用，虽然种族不算高，但是大力士特性使得原本不高的物攻种族扬眉吐气，极限物攻达到436，无论是唱歌还是灭亡歌，都可以合理配合高威力的气合拳使用。此外要注意一点，玛丽露和利露露的遗传技巧略有不同，在DP内还多了绿宝石定点教学技巧问题，所以这个系列的PM可以说是493能共存问题最麻烦的，这里不彻底说明了，就列出一些简单的共存关系吧：

- 鼓掌无法与腹鼓共存
- 唱歌无法与灭亡歌、腹鼓共存
- 蛮力无法与冰冻拳、压制共存
- 水流喷射无法与冰冻拳、压制、腹鼓共存

这里比较特别的是帝王企鹅,新一代的水系主角PM,附带的钢属性提高了很多抗性属性,但是却不能忽略其特攻能力。很显然比起来历代水系列主角PM来说,帝王企鹅的特攻能力比其他任何都要高,特攻种族高达111。这里可以回顾一下上一期的火系PM研究中,由于4大或系主角PM都具备高特攻,所以利用特性打快攻完全可



以，虽然帝王企鹅没有很优秀的速度，但是可以遗传到高速移动这个技巧，只要在高速移动后利用替身克制到发动特攻果，那杀伤力还是相当大的，比起火系来说，针对同类可能更麻烦一点，不过在没有同类的情况下，这种类帝王企鹅很容易打出辉煌的战绩。这里有一个小小的地方得注意，HP必须克制到4的倍数，这样就可以似的满HP发动3次替身即可发动特攻果，而原因则是帝王企鹅本身属性方面可以抗击诸多先制技，比如电光火石、水流喷射、碎冰飞击这几招，而这些技巧完全没有可能打掉帝王企鹅25%的HP，所以HP的努力分配问题上和龙舞喷火龙的配置略有不同。



推荐配招（道具不注明则为剩饭，以下略）

蚊香蛙：

催眠术+莽撞+替身+攀瀑（速度果、气息腰带）

宝石海星：

冲浪+精神干扰+自我再生+十万伏特/冷冻光线

冲浪+自我再生+精神干扰/冷冻光线/十万伏特+高速旋转/剧毒

电磁波+冲浪+草结+自我再生

电灯怪：

十万伏特+冲浪+冷冻光线+信号光线/睡觉/剧毒/电磁波

能量储存+能量吸收+冲浪+充电光线

[大力士]玛丽露利：

气合拳+冰冻拳+攀瀑+替身+唱歌/灭亡歌

水流喷射+攀瀑+报恩+瓦割/气合拳（专爱头巾）

千针鱼：

[毒刺]撒菱/毒菱+同归+替身+攀瀑

[毒刺]毒突+攀瀑+大爆炸+电磁波（专爱头巾）

[轻快]求雨+舞剑+攀瀑+毒突/大爆炸

利牙鲨：

咬碎/试刀/报复+攀瀑+冰之牙+水流喷射/地震（专爱头巾、气息腰带）

吼鲸王：

冲浪+冷冻光线+自爆+地震/剧毒

诅咒+攀瀑+雪崩+睡觉

铁螯龙虾：

舞剑+攀瀑+咬碎+蛮力

替身+莽撞+冲浪+暗之波动/咬碎（速度果）

古空棘鱼：

双刃头槌+攀瀑+地震/舍身撞+岩切

帝王企鹅：

冲浪+冷冻光线+高速移动+替身（特攻果）

轻快特性PM：

139.多刺菊石兽 141.镰刀盔 230.海马龙 272.乐天荷童

轻快特性PM往往都有比较不错的抗性，比如海马龙和多刺菊石兽。前者由于速度基础不错，速度努力不加即可超过200，所以可以适当分一些在耐久上，DP内新技巧龙星群的存在可以打击一些盲点PM，不过副作用相对来说比较明显。而后者则是特攻能力比前者高出一个层次，雨天下的冲浪连高特耐的卡比兽也未必吃的下，缺点的话就是速度基础比较低，需要分过多的努力在速度中，也导致了总体耐久不怎么高，而抗性方面有普、飞、火都是几个比较热门的攻击属性，适当使用作用和前者差不多。

这两者遇到同门的水系PM基本是死路一条，依靠觉醒力也未必是同族的对手，因此带一些辅助技巧是相当有必要的，海马龙只能使用剧毒来破解同族，而且遇到毒刺水母、帝王企鹅等PM还是无可奈何。而多刺菊石兽的作用就明显了，技巧方面可以使用三菱，干扰效果相当突出，完全可以在知道对手有水系PM时撒上一把，作用比起剧毒来说要高了许多。

比较特殊的是荷叶鸭，抗性虽不及前两者要好，但是有本属性的草系在，所以攻击盲点变的相当容易，欠缺的威力可以依靠接力来弥补，而且本



属性的亿万威力吸收可以回复HP，所以实战总雨天快攻的荷叶鸭都携带奇迹果比较实在。而且作为干扰技巧，他也有前两者所没有的寄生种子来消磨对方，作用也就类似于晴天战术中用寄生种子的椰蛋树。

此外还有物理方面比较突出的轻快特性PM,DP内多了攀瀑这一物攻招水系，相信镰刀盔的潜力也因此被挖掘了出来。而且更可观的是镰刀盔的双本系技巧都有害怕效果，并且有舞剑强化物理攻击。实际战术来说相当出色,而且一旦技巧特效发动,则可能不经意就灭掉了一个盾牌。辅助技巧方面打落和高速旋转比较不错,不过高速旋转一般对战也轮不到镰刀盔使用,偶尔为了针对反高旋的鬼系PM而准备到也可以一试。

推荐配招

多刺菊石兽:

[轻快]冲浪+求雨+冷冻光线+原始力量/撒菱/毒菱[可以带奇迹果]

[贝壳装甲]冲浪+撒菱/毒菱+睡觉+地球投/冷冻光线

[轻快]镰刀盔:

攀瀑+岩崩+舞剑+求雨/替身

海马龙:

[轻快]求雨+冲浪+冷冻光线+剧毒/龙星群/睡觉[奇迹果]

[狙击手]龙星群+冲浪+冷冻光线+觉醒电/剧毒[专爱眼镜]

[轻快]乐天荷童:

求雨+冲浪+冷冻光线+亿万威力吸收/能量球[奇迹果]

寄生种子+冷冻光线+冲浪+求雨/光合作用/剧毒

特攻强化水系PM:

055.哥达鸭 080.呆河马 199.河马王

冥想强化的纯水系在RS内相当吃香,主要原因是属性方面物理没弱点,而且能冥想的水系物理耐久都有不错的基础,所以非常适合冥想强化。冥想强化的PM主要就是以上所说的三者,以及强到被大多规则禁止的水君以及海皇牙。

水系强化特攻的原理同火系，因为本身就是大威力技巧（冲浪）的属性，弱点少也有主要原因之一，强化起来很可能一发不可收拾，并且针对同类很可能被替身+冥想的组合玩转，河马系列则是通过睡觉来回复HP，也因为本身物理耐久不错。

不过DP内河马系列多了偷懒技巧，也可以不再用睡觉回复HP了，欠缺的是对抗状态比较不利，本身作为呆河马累赘的河马王也因为多了阴谋技巧而摆脱累赘的束缚，战术方面冥想和阴谋的区分可圈可点，河马王也成为了新一带的美丽龙替同类品，毕竟多了偷懒效果相当不错。而哥达鸭的优势则是比较悬殊的催眠术的存在。



推荐配招

哥达鸭:

冥想+催眠术+冲浪+精神干扰/冷冻光线/气功弹

呆河马:

冥想+冲浪+精神干扰+睡觉/偷懒（可以携带奇迹果）

河马王:

阴谋+冲浪+精神干扰+偷懒

物攻强化形水系PM:

062.快泳蛙 073.毒刺水母 099.巨钳蟹 160.大力鳄 419.漂浮鼬

RS内水系没有物攻，所以即使存在物攻强化也得靠其他属性技巧来使用，可以说水系的物攻强化主要在DP内开始发展起来。

老牌的快泳蛙和毒刺水母在RS内都有第二本属性来维持物攻强化，这两个PM特别容易在部分水系PM前上场，所以强化机会相当多（快泳蛙必须小心剧毒）。并且快泳蛙还有催眠技巧在，一旦催眠了对手的放手核心，很容易腹鼓驱使对方一队。也就是说快泳蛙和毒刺水母的针对对象大



多在同样的水系PM前大大出手。即使目前到了DP内也不可以用水系物攻作为主攻，因为无法破解同属性PM，这两个PM的意义就不大了。

到了DP内水系多了物理攻击技巧后，那么这几个新生的水系物攻手肯定是用到了本系的攀瀑才得到了独立面，不过仍然很容易被同水系的PM看死，但是也并不是一无是处，因为这样他们的对立面则转到了火岩属性PM上去了，而且合理创造强化机会很容易使用。在破解同属性PM问题上，巨钳蟹和大力鳄只能依靠其他属性技巧了，而漂浮鼬虽然强化物攻技巧只有巨大化，但是他的优点却是遇到坎完全可以把巨大化强化后的成果接力给其他PM，也形成了一种不错的攻击方式。难点在于努力分配问题，虽然说水属性能抵抗水属性，但是漂浮鼬耐久问题相当严重，两防种族分别是55和50，所以在针对同类特攻前还是有必要留意一下，免得被冲浪冲死就尴尬了，而针对同类物攻则可以强行使用巨大化（努力分配可以适当加一点HP和物防），强行巨大化后完全可以利用高速再接力给其他PM打快攻。

推荐配招

[蓄水]快泳蛙：

催眠术+腹鼓+瓦割+攀瀑/岩崩/岩石封杀/清醒拍打/报复

毒刺水母：

[净体]舞剑+替身+毒突+冲浪

[毒液]毒菱+冲浪+亿万威力吸收+打落

巨钳蟹：

舞剑+螃蟹拳+挣扎+忍耐/替身（速度果）

大力鳄：

舞剑+攀瀑+冰牙+咬碎/地震/岩崩/求雨

龙舞+攀瀑+冰牙+替身（攻击果）

漂浮鼬：

巨大化+接力棒+攀瀑+冰牙/报复/挑拨/替身

水系PM的辅助与消耗

009.水箭龟 134.水精灵 186.牛蛙君 350.美丽龙

消耗方面来说，无疑就是主剧毒。而且剧毒的普遍程度就不用多提了，使用方法无非就是配合回复技巧，或者配合游击，因为水属性技巧和毒的不兼容处比火系多了一些，所以操作技术方面只能是凭借经验和实战，具体使用也没有什么定式。最简单的就是美丽龙了，因为有自我再生的存在，这样消耗相当容易，而且本身能力不错，物理耐久虽然不算非常高，但是却能应对许多高



种族PM，可能对战场上美丽龙也正是因为这个原因才如此常见吧。

这里主要说一下辅助技巧，因为辅助技巧不同，所以战术得分开讲解，而且很多情况下变化相当多，笔者这里介绍的方法仅仅只能以不变应万变了。

水箭龟的主要辅助方面在于高速旋转，高速旋转的盲点在于鬼系PM，而水箭龟也有着反制鬼系PM的哈欠，比较悬殊的耿鬼因为有克制自身的技巧十万伏特，所以针对其所在的对手前可以先读使用冲浪攻击。其次反击和镜子外衣也是破解部分强攻PM的利器。

水精灵的辅助自然在于许愿和接力完全了，前者的选面相对来说比较大，能回复自身也能造福队友。接力就更不用说了，强化技巧融化完全的存在似的其相相当适合使用这招，此外的接力内容就是替身了，众所周知，水精灵的HP种族高达130，接力出去的替身HP也就相对多，特别是针对地球投的PM，这样的接力方式相当独到，不过要注意一点，既然要接力替身，那努力就必须加一些速度以方便接力时所需。

牛蛙君的辅助技巧一般是主黑雾，其他方面有催眠术和灭亡歌作为辅助的主轴也比较说的过去。特性选择完全没理由选择湿气，选择上场更多的蓄水则更有利。而牛蛙君的特点则是能在辅助中做出一定的伤害输出，比起美丽龙来说完全是特性不同是区分的价值。

推荐配招

水箭龟：

冲浪+冷冻光线+高速旋转+哈欠

冲浪+地球投+剧毒+睡觉

水精灵：

许愿+接力+替身+冲浪

融化+接力+冲浪+冷冻光线

许愿+剧毒+冲浪+冷冻光

牛蛙君：

剧毒+冲浪+冷冻光线+黑雾
催眠术+冲浪+冷冻光线+灭亡歌
美丽龙：
冲浪+剧毒+自我再生+冷冻光线/精神回复
催眠术+冲浪+冷冻光线+自我再生

冰水混合物（水+冰）

087.白海狮 091.铁甲贝 131.乘龙 365.帝牙海象

水属性所带来的优势在这里完全被冰属性给破坏了，简单说就是弱点多了抗性少了。仅仅的优势应该是冰水双本属性攻击输出吧，可惜针对同类的战术依然不怎么优秀。所以先要分析所有PM的特点。

纵看下来白海狮的地位比较尴尬，因为几乎任何战术都可以被乘龙和海象给代替，不过仔细观察可以发现，乘龙可以使用灭亡歌，而海象则可以使用鼓掌，但是白海狮两者都可以使用，这就是四者相对来说的优势，那么战术多半是通过灭亡歌为主流的。战术配合依然是依靠陷阱特性的三地鼠来完成，而且白海狮电系的弱点还是三地鼠的无效抗性，这样的捕获相对来说比较容易成功，而且有鼓掌干扰，并且本身70的速度不低，实战中却唯有灭亡歌可以小小的给自己争一口气。

铁甲贝的战术就简单了，因为可以使用大爆炸，无论怎么用都逃不开这招，在DP内这样的攻击势头下，大爆炸还是相当实用的，而且本身种族能力来说，物攻也高于特攻，不过比较可惜的是，铁甲贝是少数没有攀瀑的水系...冰系物理攻击技巧雪崩和碎冰飞击都有不错的战术价值。由于攻击技巧不错，而且更像一颗不定时的炸弹，那么在爆炸之余偶尔撒把钉子也是不错的选择，能学到撒菱和毒菱两招，作用就不用多说了，中招后还是比较麻烦的。

乘龙的高打击面就不必复述了，特攻种族虽然



不是非常高的，但85的特攻也过的去，还有唱歌技巧破盾，特攻形一般都选用蓄水特性来增强自己的游击能力。相对来说换成贝壳装甲特性则可以去放心的诅咒强化，因为完全不怕被CT给侵害，本属性技巧雪崩（基础威力60，若当回合被先攻击，则威力翻倍）也可以在诅咒减速的效果下发挥巨大优势，不过最后一招还是不要贪心选本系的攀瀑了，选择报恩的话倒可以反制水系PM，也可以选择冲浪+报恩的双刀组合。

海象的特点就明显了，主要是在哈欠技巧上，还有本属性的冰球技巧也比较强悍，其他特点也不是非常大。不过海象在脱离RS之后，冰球成为了物攻却使得冰球的效率大大的降低，比起来RS时代被影分身+冰球灭队的气势来看，海象弱了许多，不过好在还有诅咒，这样的战术也不能算完全落寞。

推荐配招
白海狮：
鼓掌+灭亡歌+冰冻风/剧毒+冲浪
铁甲贝：
大爆炸+碎冰飞击+冲浪+撒菱/毒菱（可以携带专爱围巾）
乘龙：
[蓄水]冲浪+冷冻光线+十万伏特+唱歌/治愈之铃
[贝壳装甲]诅咒+碎冰飞击/雪崩+报恩+睡觉
[贝壳装甲]诅咒+报恩+冲浪+睡觉
帝牙海象：
诅咒+雪崩/碎冰飞击+地震+睡觉（奇迹果）
诅咒+冰球+地震+睡觉
哈欠+冲浪+冷冻光线+睡觉

空气之水（水+飞）

130.暴鲤龙 226.巨翅飞鱼 279.大嘴鸥

这个系列的三者各自都有不同的优势可言。暴鲤龙是第一代的水飞属性独到组合，并且以本身高强的种族可以适合在各种战场。而相对第二代才出现的飞鱼却显的有一些微不足道，辅助技巧方面可以光、黑雾技巧相当实用，DP内还有镜子外衣这种以柔克钢的技巧。第三代出现的大嘴鸥能力技巧都不如意，不过DP内添加了打落和鸟栖技巧，实力也有所上升，还有飞行系的特攻技巧——空气切割可以提供选择使用。

战术方面出镜率最高的就是暴鲤龙了，自RS开始，暴鲤龙能够学到强化技巧龙舞以及干扰技巧挑拨后，使用率明显上升，唯一美中不足的是飞行系技巧只能依靠觉醒力来充当，不过也足够

了，暴鲤龙因为有物攻的觉醒飞，RS内可以反制大部分格斗系PM。而到了DP内，觉醒力量特攻化之后就显的反格斗系能力不足，所以技巧主要以打击面为主，逐渐开始放弃了挑拨，龙舞配合三攻招，攻击技巧有本属性的攀瀑，高打击面的地震，已经弥补地震盲点的石刃和冰之牙。还有一点请注意，就是笔者给暴鲤龙配了“龙舞”而没有用“挑拨”，这是因为笔者把暴鲤龙做成“反挑拨”的战斗力，因为很多强化PM都很怕挑拨这招。但暴鲤龙即使中了挑拨，也可以使用高达125的物攻种族值继续打击对方。另一方面，暴鲤龙虽然抗性优秀但是耐久不高，挑拨对方后等于把火力集中在自己身上，这无异于自取灭亡。



攻击战术方面来说，只有暴鲤龙适合，而辅助干扰方面，三者却各有所长。暴鲤龙一般情况是依靠自身的威吓特性来弥补自己的耐久不足，辅助技巧主要是以吼叫为主，干扰技巧电磁波也比较值得使用，并且本属性水系来弥补电磁波的地面系盲点，还可以用地震来弥补蓄电特性和电力引擎特性的盲点，实战价值相当高。巨翅飞鱼主要是依靠蓄水特性来上场，辅助技巧主要是黑雾有一定的价值，另外值得一提的是，RS内巨翅飞鱼是沙暴队内反攻巨沼怪的一个优秀PM。大嘴鸥说起来RS内在水+飞中唯一的价值可能就是追杀吧，实际作用刀不大，倒是在DP内实力强了起来，打落和鸟栖双双出现后，使得这种大嘴鸥的战术价值相当高，技巧选择方面双本属性特攻输出相当实际，无论是冲浪，还是空气切割，和毒的战术互联性比较高，前者可以打击比较多的剧毒盲点，后者时有时无的害怕特效再配合上剧毒的蔓延也相当有利，战术上一般只需要选用一招即可。

推荐配招

暴鲤龙：

龙舞+攀瀑+冰牙+地震（可以带气息腰带）

电磁波+攀瀑/冲浪+地震+睡觉

剧毒+吼叫+攀瀑+火焰喷射/大字火

[RS]龙舞+挑拨+觉醒飞+地震

[蓄水]巨翅飞鱼：

镜子外衣+冲浪+冷冻光线+剧毒/混乱光（气息腰带）

冲浪+冷冻光线+黑雾+剧毒

大嘴鸥：

打落+剧毒+鸟栖+空气阉割/冲浪

大地与海洋（水+地）

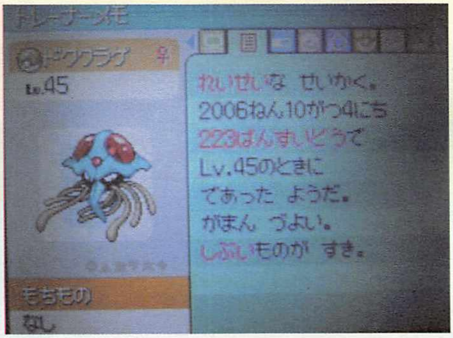
195.沼王 260.巨沼怪 340.鲶鱼王 423.蜗牛首领

这个属性可谓是相当大的优势，毕竟弱点就一个草系，所以四者的类比程度就相当重要，存在不同的战术也就存在不同的价值，反之如果没有价值，则被同类给比下去。也就是这部分PM主要是围绕自己独特的地方而决定战术趋向的。

最常见的自己是巨沼怪，本身种族能力就是四者中最高，技巧方面可以依靠诅咒强化攻击，也有吼叫驱敌，反击和镜子外衣能够破解部分携带“专爱”系列的PM，更有特性协助攻势，而且凭借自身的攻击能力，还可以反制相当多的高种族PM，就合金蟹、班基拉、血翼飞龙、快龙、烈牙龙这些种族600的PM来说，敢正面和巨沼怪拼的一个都没有，也因为巨沼怪的强势，很多PM为其配上了觉醒草！

其次来说就是沼王，特性方面来说蓄水等于是给自己增加一个抗性，甚至某些只用冲浪和雷电作为攻击技巧的海皇牙对蓄水特性的沼王也是彻底无解。此外黑雾技巧依然是破强化和接力的优良技巧，还有哈欠可以给予对手一定的干扰效果，攻击能力方面特攻比较欠缺，所以单选物攻就可以了，也可以使用火叶内的定点技巧地球投来作为稳定的攻击输出。

而新一代的蜗牛首领一出现，特性却是比较实际的“黏着”，即不会被打落特效给影响，老任



给其能学习的技巧完全是沿袭了前作几个水地属性的PM，基本所有特点都有，反击和镜子外衣使用可能，诅咒也可以使用，而其诅咒比起巨沼怪来的优势却是自身可以使用自我再生这个快速回复技巧，所以实战中两者的诅咒还有着不同的战术价值。对于一技必杀技巧地裂来说，无疑四者中只有蜗牛首领和鲶鱼王才可以使用，并且在自我再生的作用下，这招的相对来说，成功率就有所提升。

这里比较可惜的是鲶鱼王了，原本在RS时期没有蜗牛首领的时候，鲶鱼王是所有水地属性中唯一一个可以使用地裂的，而且这个属性本身弱点少，并且本属性可以打击许多坚硬特性的PM。到了DP时代多了一个蜗牛首领也就算了，电火花这招比较独特的技巧都因此转变成了物攻，实用价值大大降低。唯一换了的是一个新特性——预知危险，不过此特性除了试探没有任何战术价值，而且鲶鱼王弱点也少，试探就更不敢想象能试探出什么危险来了。（鉴于笔者对此生物有独到的看法，故而凑了那么多字数）

推荐配招

[蓄水]沼王：

地球投+攀瀑+睡觉+剧毒

哈欠+地震+攀瀑+石刃

巨沼怪：

地震+雪崩+诅咒+睡觉

地震+冲浪+雪崩+保护/睡觉/吼叫/反击/镜子外衣

替身+莽撞+冲浪+地震（速度果）

鲶鱼王：

电火花+念力头突+地震+冲浪/冷冻光线

[RS]地裂+冲浪+电火花+冷冻光线

[黏着]蜗牛首领：

诅咒+地震+自我再生+石刃/冷冻光线

珍珠贝系列

366.珍珠贝 367.裂斑鱼 368.樱花鱼

进化系列中，大多数都是进化形容易取代未进化形态。而这其中比较特殊的反例就是珍珠贝系列的三个PM，因为未进化有专用道具的协助，使得攻击威力相当强大，不过其他能力比较薄弱，而进化之后的两个形态都是轻快特性，使用方法可以类似雨天中的战术。相对来说进化形态可以学习接力棒，所以存在的强化技巧也可以作为一定的优势去接力出去，使用方法比较多变。而本身遗传技巧中有精神回复，接力或者快攻时可以适当的用来解除状态而用，实际作用还需操作提高。

这里主要讲解的是珍珠贝的用法，即便有道具的协助，其他能力也是低的可怜，而且道具深海之鳞的效果是特防翻倍，作用比起特翻倍的深海之牙要逊色许多，所以选择这个PM使用肯定是携带深海之牙，否则使用完全无意义。

技巧方面就比较贫乏了，好在本身可以学习的冲浪和冷冻光线一招不少，配合觉醒力量还是有一定打击范围的，最后一招就选择替身或者保护吧，作用各不同，也算是凑出来的技巧。关键努力分配必须注意！既然攻击能力超群，而且耐久又不高，虽然速度种族才32，但是不得不说的是，速度必须加满，甚至得性格修正（也就是说性格不修正特攻），极限能够达到179，可以超过不少盾牌（此话也预示着，某些不加速度接近这个速度值的盾牌PM，尽量把速度加到180，否则被欺负就不管了）。上场可以说极其困难，一般情况除了靠炮灰大概就是交换的缝隙中才可以上场。比较安全的方法是通过低速接力PM上场，当然也可以接力一些能力（主要是速度）再上场清场，不过也未必选用PM。

简单说一下两个进化形PM，因为进化形态可以使用接力棒，并且珍珠贝可以遗传到液态圈技巧，所以这两个进化形接力液态圈可以说是独到的战术（仍然无视某狗），相比某狗的扎根+接力棒战术，液态圈的作用却是可以自由交换，以免被灭亡歌破解。其他方面和轻快特性PM没有本质区别，不多说明了。

推荐配招

珍珠贝：

冲浪+冷冻光线+觉醒电/草+替身[深海之牙]

裂斑鱼：

攀瀑+冰牙+求雨+咬碎[奇迹果]

液态圈+接力棒+铁壁+攀瀑

樱花鱼：

冲浪+冷冻光线+求雨+剧毒/接力/觉醒力量[奇迹果]

液态圈+超级健忘/高速移动+接力棒+冲浪

神之赐福

245.水君 384.海皇牙 484.帕鲁奇亚 490.玛纳菲

水系的神兽在所有神兽中比较大的优势自然是弱点少，而且相对本属性电系神兽也不多，相对来说强化后控场比较容易，而且针对闪电鸟还有冷冻光线来先读攻击，强化后大概稍有危险的就是针对冥想雷皇和幸福蛋了，所以强化占领的比例相对比较大，而比较可惜的是，帕鲁奇亚并没有强化威力的技巧，所以用法和其他小有区别。



针对老牌神兽水君和海皇牙来说，可能很多人偏向说海皇牙比较强一点，其实不然。首先双方特性不同，海皇牙的降雨特性虽然能够直接强化本属性技巧威力，而且面对同类有闪电技巧弥补攻击，的确是攻击起来相当霸道，但是在对双方拼冥想的时候，控制力度就远不如水君要强了。因为水君可以学习海皇牙所无法学习的影子球，这招在神兽战中可以克制相当一部分的神兽，而且物理耐久高于海皇牙，方便冥想控场，甚至水君在必要情况下可以舍弃本系冲浪以影子球作为主攻技巧，不过遇到快乐可能比较尴尬一点。另外再说水君的压力特性，这招也是拼冥想时的一招王牌技巧，原因很简单，神兽战中高威力技巧PP少，压力特性一次消耗两点PP实在是一个非常有利的地方，而且保持水君自身不攻击也可以用吼叫来拖延时间。所以相对来说，海皇牙和水君的作用是不同的，相对作用可能海皇牙的降雨特性可以造福队友的关系用的比较多，但水君也绝非海皇牙的附庸。

而剧场版《沧海的王子》内的亮点PM就是玛纳菲了，这个PM的强化手段比起冥想更直接的萤火，而且也可以学习影球，全能力种族全100，所以非常适合快攻。另外独门技心灵交换也是神兽战中换冥想的一种便捷方法，不过也有一定的投机性，也可以说这招更像画狗的招牌技……消耗方面就更强悍了，因为特性湿润身体能够在雨天的当回合最后解除异常状态，而且还能增加本属性威力，打消耗用来回复HP甚至可以直接大胆的使用睡觉来回复HP，使用后当回合最后直接解除，相当好用。

帕鲁奇亚虽然说是珍珠版招牌神兽了，比较可惜的是，这个神兽没有回复HP的技巧，也没有强化攻击能力的技巧，属性弱点虽然才一个，但是能抗的也非常少，可以说针对其他神兽完全没有优势可言。惟独招牌技空间切割让人眼前一亮，威力100命中95的急所技，因为龙属性技巧可以相对弱点少，而且CT后完全可以无视对方所强化的能力，这点来说，这招可能是帕鲁奇亚的唯一出路，这招的缺点大概就是PP比较少吧。此外影爪这个物攻技巧也是急所技，用来打击部分超能系的PM，其他技巧比较推荐用电磁波和攀瀑作为双封锁，相信除此之外，很难找到更好的战术了。努力分配问题比较大，因为技巧基本都是双刀输出，如果考虑有合理的上场机会，又有电磁波的封锁速度，可以把努力集中在两攻上，这样相对来说有比较稳定的威力输出，携带道具问题还是带焦点镜吧，提高会心率相信还是比较直接的方法。写到这里笔者也感到相当为难，或许DP版的两个招牌神兽都吃了没有强化技和恢复技的苦头吧。

推荐配招

水君：

冥想+影球+睡觉+冲浪/冷冻光线/吼叫

海皇牙：

冥想+冲浪+闪电+冷冻光线/觉醒恶/剧毒

帕鲁奇亚：

空间切割+电磁波+攀瀑+影爪（焦点镜）

玛纳菲：

萤火+影球+冲浪+冷冻光线

剧毒+求雨+攀瀑+睡觉

心灵交换+求雨+影球+冲浪

罕用水系PM

119:金鱼王 222:太阳珊瑚 224:章鱼桶 370:爱心鱼 400:呆河狸 457:霓虹鱼

最后来简单介绍一些罕用PM，这些PM在实际战场上或许会有可能见到，不过实际战术中这些PM都没有比较良好的战术。

这里比较可惜的是章鱼桶，原本RS内依靠吸盘特性可以作为不错的接力终点，而DP内的战斗节奏却已经把章鱼桶终点优势给磨灭了，无论是



先制技的大量出现，还是专爱围巾的突如其来，这种优势已经略微下降，而且接力过程中更容易被反制，所以说吸盘特性的优势基本被化石花给替代了。而新特性狙击手也不用多言了，海马龙的存在，我想他也不可能有这个优势。

再来说呆河狸吧,这个PM种族是最大的弊病，技巧还算过的去,而两个特性却是493内独到的,特别是单纯特性,不但独到,而且实用,效果是强化后等级翻倍,但无法突破6级,也包括接力来的能力,属性方面对水冰钢三属性的先制技有所抵抗。而相对的天然特性则是对手除了速度外所有能力无法提升，不过速度接力主要是加速特性的音速蝉，所以具体优势不算大。考虑单纯特性在，这个PM的价值可高可低，具体看的是队伍配合，主要是接力因素,使用得当可能价值高于宝石海星也未必。

其他PM这里不多介绍了，给一个最大程度的可以配招吧，毕竟能力本不如其他PM，所以使用价值不算太高，但给出这些配招的原则是简单、易用、实际。

推荐配招

金鱼王：

百万大角+攀瀑+舍身撞+挣扎（攻击果、专爱头巾）

睡觉+梦话+冲浪+角钻孔

[自然恢复]太阳珊瑚：

镜子外衣+大爆炸+冲浪+自我再生/原始力量（气息腰带）

[吸盘]章鱼桶：

冲浪+冷冻光线+岩石爆破+睡觉/报恩（睡觉果、奇迹果）

爱心鱼：

替身+虚张声势+自我暗示+挣扎（光粉、速度果）

呆河狸：

[单纯]报恩+攀瀑+愤怒门牙+替身

[天然]哈欠+愤怒门牙+保护+攀瀑

霓虹鱼：

虚张声势+自我暗示+替身+挣扎（光粉、速度果）

撒娇+蜻蜓回转+剧毒+攀瀑]

致此，水系战术就介绍到这了，可能N多读者还会疑惑许多问题。最后简单声明，笔者所写的战术并不一定是完美的，但此文已经是经笔者最大程度在完善了，毕竟在《口袋妖怪》中，实战操作也是很重要的，欢迎赵钱孙李各读者玩家前来拍砖挑刺。





在很久很久以前，不，其实就是在今天。一艘挂着骷髅头旗子的小船正航行在无边无际的大海上。这艘船就是故事开始的地方，我们的主角队伍“？？？海贼团”现在就在船上呢！船上现在有五个人，因为还没有想好名字，所以就用三个问号代替了。当别人问起的时候，船长就要负责随口编造一个名字。这样就不会遭到海军的追击，也不会过多的与其他同行发生不快，当然，只有他们是这样认为的。

“好了，好了，把旗子降下来！”站在高处的女生拿着扩音器用力的喊着。这声音把船头上的几只长翅鸥吓跑了。她的名字叫同，是这艘问号船的船长。究竟为什么她做了船长，还是让她自己来说说看。“从今天开始，我就是船长了。都严肃点，咱们开个小会！”三个船员围了过来，身披黑大衣，带黑墨镜的是G，穿着与时代风格略有些不同的是颗粒。一脸鬼笑，看看这，摸摸那，只有一只眼睛的是水草。“好了现在开始点名。”同闭着眼睛举起扩音器说，“G，水草，颗粒。”“到到到，都到了！真美，一共就三个人，还用点名吗？”水草插嘴道。同睁开了眼睛：“还有一个呢，没起床是不是？不参加我接任船长的伟大仪式他想干吗？水草君，去把TT叫起来。如果不起就疯狂拨他手机，直到他接电话为止。”G：“你最好别拿着喇叭吼来吼去…对了，这个时代有手机吗？”颗粒：“小说就是方便。”水草耸了耸肩：“她所谓的手机就是用两个小桶中间连一条线做成的，俗称土电话。为了麻痹人的听觉，所以叫手机。”“都严肃点！”扩音器的声音又响起来了。水草：“同自从在昨晚一年一度的抓阄仪式上赢了船长职位之后，性格大变。”同：“水草君，我已经听到了。”G：“能不能别拿着喇叭吼来吼去，你离我们不到一米远而已啊……”颗粒：“就是，早晚被震聋。”枪口把阳光反射在了三人脸上，三人分别后退了几步。水草淌着汗水呵呵的傻笑道：“啊，颗粒，刚才是不是船长让咱们把TT叫来？”颗粒同样淌着汗：“是啊，这是咱们应该做的，快去叫TT起床！”两人一溜烟冲到了船舱内，又在几秒中内拉出了一个睡眼朦胧扎着一个小马尾的TT，嘿，他的睡衣还穿在身上呢。

同焦躁不安的拿着扩音器走来走去，前面的四个人正窃窃私语。“好了，肃静！咱们开个小会！不用鼓掌了。昨天夜里，我经过一夜的努力，跟前任船长TT以及其他各位达成了协议。我们的抓阄是在友好坦诚的气氛中进行的。从今天开始，船长这个职位由我来负责。”颗粒：“抓阄这件事就别说了吧，还有你刚刚说的这些，我们也都知道，就不用重复了吧！”同：“听着！昨天夜里我们还回顾了本海贼团的发展史，在本海贼团未来的发展中，就双，啊不，就五方感兴趣的话题交换了意见，并达成了共识。我要把道听途说来的先进管理经验，用在我们的船上。下面，各位先介绍一下自己。”水草：“我们又不是刚刚才认识，介绍什么呀？”同开始搓拳头：“你不愿意吗？”水草：“各位，我是水草，原来职业是盗贼，现在变成了海贼，最喜欢做的事情是什么都不做。我的口袋妖怪是甜甜萤。”蓝色的萤火虫甜甜萤从水草的背后飞出来立在了他的头顶上。颗粒擦了擦汗：“我是奇颗粒塔，大家跟我叫颗粒，最喜欢做的事是我也不知道。我的口袋妖怪是海之神洛奇亚。”一只如砖头大小的洛奇亚一步一步从船舱内走出来站在了颗粒面前。同

尽量压抑着怒火："下一个。"G："我是G，大家跟我叫G先生，没口袋妖怪。是赏金猎人，无聊没事干，假期来跟大家出来玩。以未来人的说法应该是调查员。"TT打了个呵欠，嘟嘟囔囔的说："我是Terror，大家嫌麻烦就跟我叫TT，是前任船长，昨晚因为抓阄输了所以丢了船长的位子。口袋妖怪是小锯鳄。"船舱里传来了噔噔噔噔的声音，浅蓝色的影子风一般冲出来了，猛刹车，但还是撞在了柱子上。



同咳嗽了一下，举起扩音器："从今天开始，我宣布，咱们的海贼团有名字了，就叫PM海贼团！还有，这是我昨天通宵设计的海贼旗！"同展开了手里的旗子，昂着头，鼻子挺的直直的，心里想到：一定很震惊，多帅。旗子正对着的方向，四个人汗颜了。水草："为什么叫PM海贼团啊，是因为咱们总是下午才起床吗？"颗粒："那也不至于用一只正电拍拍的大头像做标志吧……"G："至少也应该是个正电拍拍骷髅头……"三只口袋妖怪也叽哩哇啦的碎碎念起来。同的身后探出了一只正电拍拍的脑袋，脸蛋上的电器囊开始噼噼的冒火花，三只口袋妖怪立刻安静了。同又举起扩音器："肃静，肃静。从今天开始，咱们的目标改为追踪盖欧卡大行动。盖欧卡，超古代的大海神兽，据悉其潜伏在一个海底洞窟，很少出没。现在我分布一下具体工作。颗粒负责做饭，水草负责开船，G大负责辅佐我，TT负责测量天气和裁缝工作，如果没什么意见就这么定了，TT去把我的海贼服拿来。"同是一口气说完最后两句话的。TT揉了揉眼睛迷迷糊糊的哦了一声走进船舱了。同："各位，从今天开始船上新增一条规矩，口袋妖怪不许进化。因为进化后食量会增加很多，咱们已经很久没有抢劫，没有能力负责了。还有，颗粒你最好把你的化石盔身上那套洛奇亚服装脱掉。"颗粒："为什么啊，咱们船上一共才四只口袋妖怪啊，而且都吃的很少。小锯鳄跟化石盔平时都是跳进海里自给自足，甜甜萤也是只喝水而已。只有你的正电拍拍跟大家分食物，还不让进化，是因为你的正电拍拍压根不会进化吗？"同："我是船长你得听我的。TT，海贼服拿来了吗？"TT从船舱里跑了出来，这时的他已经换掉了睡衣，看样子也清醒了很多。他把手里抱着的红包袱丢给了同。同很开心的说："哇，还是红色的呢，是专门给我设计的吗？可我头发是白色，配上红色会好看吗？"同说着走进了船舱。

"TT，你这个靠收音机测量天气的狗屁测量师加混蛋裁缝！"和扩音器不相上下的声音从船舱里传了出来，"这就是你给我的海贼服吗？"脑袋上扣着章鱼桶形状的帽子，一身红色打扮后面还垂着几根章鱼须子的同吼道。TT满脑袋都是汗："你、你，你不是要乌贼服吗？"作者温馨提示，此人因为刚刚睡意正浓所以有些心不在焉，造成了短时间的耳背。同一惊，打量着TT："仔细看他的耳朵还真跟我长的不一样，我都不知道耳朵长得不一样听人说话会有差别……这真是个世纪大发现呀…怎么可能！你个死TT，我砍死你！"同举起手里的擀面杖疯狂追赶着TT，TT："船



长你饶了我吧！就看在这套衣服还算合身的份上！”“喂，把擀面杖还给我，我还怎么做饭啊！”颗粒从后面匆忙的追赶着。

就这样，我们的主角队伍有了正式的海贼团名以及全新的海贼旗，当然，还有一个新船长加上她与众不同却又跟不少海贼团大同小异的目标　　追踪盖欧卡。

新的一天来临了，PM海贼号在以寻找盖欧卡为目标的旅途中航行着。这天与往常一样风和日丽，海风徐徐吹过，让人感觉很舒服。TT打了个呵欠从船舱里走了出来：“哇！颗粒你在做什么？”船头上的颗粒正举着一根钓竿欲往海里甩钩，钓竿末端拴着欢蹦乱跳的小锯鳄。颗粒把钓竿甩进了海里：“是船长的命令，要用诱饵引来巨牙鲨和大嘴鸥。”“引巨牙鲨和大嘴鸥来做什么？”“说是这两种妖怪要各收服一群，让巨牙鲨从海里寻找盖欧卡的下落，让大嘴鸥从空中观望。”“那也不能拿我的小锯鳄做诱饵吧？”“是小锯鳄自愿的。”“那怎么不拿化石盔做诱饵？”“化石盔不自愿。”“那你也要经过我的同意才行吧？”“你会答应吗？”“不会。”“那就不用问你的意见，直接借用小锯鳄了。”TT摇了摇头：“怎么听都像个二百五，原来的名字多好听，叫1234567海贼团，现在叫PM海贼团，还要抓巨牙鲨和大嘴鸥。”

“有东西来了！”颗粒抓紧了晃动的钓竿使劲往上提着，“还很重呢，不知道小锯鳄抓到了什么，TT



你快来帮帮我！”TT从后面抱住了颗粒的腰，两人用力往上拉着钓竿，费了九牛二虎之力终于把小锯鳄和它嘴里叼着的东西拉上来了。颗粒：“总觉得这个铁东西很熟悉…”TT：“是啊，好像在哪里见过…哇！是咱们，咱们用来丢进海里让船固定的铁东西！”颗粒：“是船锚啦，连这个都不知道。”两人呼了一口气：“一会再丢进海里吧，反正现在天气很好，适合晒太阳。”“是呀……”两人躺在了甲板上。

说来也奇怪，就在他们说完这句话之后，天空忽然阴起来了。一片乌云飘来，海上起风了，空中开始电闪雷鸣，TT跳了起来：“不是吧？快把船喵丢进海里！”颗粒：“是锚，锚，不是喵啦，啊……你看那



片乌云上……”顺着颗粒手指的方向，TT望去，发现一只黄色的巨鸟正展翅高飞：“哇，是一只大鸟，不如让小锯鳄把它引诱过来吧？”颗粒：“刚刚还说不许呢……”

TT指着空中的大鸟命令道：“小锯鳄，你是这篇文章第一个登场战斗的哦，使用水枪攻击！”小锯鳄欢蹦乱跳的不肯安静，TT又命令道：“小锯鳄，水枪攻击！”小锯鳄眼睛一瞪，深深的吸了一口气，把肚子挺的大大的，嘴巴开始憋气，越来越圆，最后哇的一声张开了嘴巴。因为肚子挺的太大，脚下没站稳，强力的水枪击在了桅杆上。一根桅杆笔直的掉下来，砸在了二人前方。二人眼睛冲出了眼眶：“哇！”听到二人的尖叫，水草，G以及同船长从船舱内赶了出来：“出什么事啦？”TT跟颗粒大汗淋漓的说：“空中那只巨鸟用打雷绝招把桅杆霹断了”同拿着望远镜往空中一望说：“确实有一只黄色巨鸟，水草君，你做盗贼的一定有很多常识，给大家介绍一下传说中的电之神闪电鸟吧……哇，闪电鸟！我宣布，我们PM海贼团现在的目标是捕捉闪电鸟。正电拍拍，出来吧，用十万伏特攻击！你们几个，也把口袋妖怪放出来。”正说着，同转头发现额头满是汗水的小锯鳄正使用水枪击打着断在甲板上的桅杆，“好厉害，小锯鳄用水枪把霹雳带来的火给熄灭了……不对不对，那块木头根本就不像是雷击坏的，是你俩搞的吧？”正电拍拍爬到了桅杆的顶端，发射出了十万伏特。水草摸了摸头顶上的甜甜萤说：“它是小虫虫最怕大鸟鸟了，而且属性也相克，



就不参加战斗了。”颗粒：“化石盔，你也用水枪吧！”化石盔从背后爬了出来，向着船帆发射出了水枪，又一根桅杆断了，而且这根桅杆比小锯鳄打下来的那根比起来更长一些。

TT：“什么，小锯鳄的攻击居然不如化石盔？小锯鳄，再来！”小锯鳄发射水枪，第三根桅杆断了。同一脚踢飞了TT：“你这个混蛋在做什么！”G：“不好了，空中有闪电鸟威胁，现在桅杆又断了三根，大家快想办法靠岸。”同哈哈的笑了两声翘起了大拇指：“没事的，我把两个船锚都丢进海里了。我很有先见之明吧，还多亏TT测量出这里的水很浅，下面有礁石呢…”刚说到这里，船忽然往左倾去，五个人一股脑都滑到了左边，海浪开始翻涌了。忽然船又往右倾斜过去，五人又滑到了右边。同举起扩音器：“是谁把左边的船锚弄上来的！”五人又滑到了左边，“Pal，Pal！”高处的正电拍拍掉下来了，如同炮弹一样，不，它没有炮弹那么重，到底用什么比喻比较恰当呢，先不说，反正它是掉进海里了。

“正电拍拍！”同吼道。水草：“船长，你最好别拿着扩音器了…”一道闪电劈下来，空中的闪电鸟冲下来了，它张开嘴巴向着正电拍拍冲去了。G：“小心，这只电鸟要吃了正电拍拍。”同：“正电拍拍，你小心呀，用十万伏特！”正电拍拍不会游泳已经被呛到了，根本没有反映去攻击。水草：“大家快躲进船舱里，闪电鸟不是好惹的。它要是发怒，咱们就都完蛋啦！”同：“可是正电拍拍它……”水草拉着同的胳膊说：“走了走了，保命要紧啊。”G拉住了同的另外一只胳膊，这一拉连水草一起拉住了：“还是先把船锚丢下海吧，这样很危险！”同用力抽回了自己两只胳膊：“对，水草君，你负责开船，快。G大你把船锚丢海里。”水草跑进了船舱，只露出脑袋在外面：“风雨交加，还开什么船，这下面不是有礁石吗，还是先进来避避闪电鸟吧！”说着，又是咯嚓一声，第四根桅杆断了，砸在了水草头顶上，水草昏过去了。同怒吼道：“男生都是大笨蛋！吼吼！”G淌了一滴汗：“气势可以跟火焰鸟相比了。”同冲到了围栏边发现闪电鸟正目露嘲笑目光，用嘴巴来回轻啄着海里的正电拍拍。同：“你这只上弦的小电鸡，分明是在捉弄我们，老娘我跟你拼了！”说着丢出了一个大西瓜，砸在了闪电鸟的头上。闪电鸟的脑袋鼓起一个脓包，它怒了。它飞到了高空，双翼散发着闪电，如轰炸机一般俯冲过来了！

TT跟颗粒互相点了点头，颗粒命令化石盔攻击闪电鸟，水枪的攻势让如轰炸机一般的闪电鸟来了个猛刹车停在了空中。它转头盯着甲板尽头的化石盔，再次飞向了高空，引擎发动声，突突声闪电鸟改变目标俯冲下来了。TT与小锯鳄趁机跳进了海里向正电拍拍游去了。“TT！”同担心地喊道。TT回头向船上说：“船长放心，我不会有事的。”同点了点头：“我是说，你把那个西瓜捡回来，还能吃！”TT溺水的声音传来。水草瞪着眼睛：“船长，你最好说点别的，还有，你最好把喇叭放下……”同很惊奇地说：“水草



君你不是昏过去了吗？”水草慌忙的说：“是是！”说完躺在了地上。“混蛋，给我滚起来！”同一脚踢

向了水草，G拉住了同："船长小心啊，鞋子踢坏了又要花钱买，咱们已经没钱了。"同恍然大悟，右手握拳往左手掌一拍："对，还是G大英明。"然后凑近G小声说，"而且受伤了还要花医药费。"忽然爆炸声传来，船头被炸掉了一小截，化石盔掉进了海里。

二人听到咕咚声后转头望向了颗粒，发现他正用铁锅来回拍打着闪电鸟的脑袋："笨鸟，臭鸟，死鸟，让你炸我们，让你炸我们。"水草忽然蹦了起来："太好了，太好了！"G后退了一步："不祥的预感啊……"同拿出望远镜看着闪电鸟："啊，不好了！闪电鸟的眼睛变成红色了！"水草："这么一点距离还要望远镜？"颗粒继续拍打着闪电鸟的脑袋，忽然闪电鸟抬起了头，颗粒停止了拍打，看着满脑袋脓包的闪电鸟说："这个，你还满意我给你设计的新发型吗？"闪电鸟尖叫了一声飞向高空，一个响雷击下来，四人被电成了黑色，连头发都全部炸了起来。同，水草与G转头看着颗粒："颗粒，我发现你这个发型设计，真的是好



棒啊，笨蛋！"三人围了过来开始对颗粒拳打脚踢，TT带着正电拍拍和小锯鳄爬上了船："你们…""你也别逃！"不知道是谁的手从混乱中把TT拉了进去，五人开始互殴……

闪电鸟呱呱大叫了几声，五人没理它，继续互殴。闪电鸟清了清嗓子，翅膀发出了一道电流，一个响雷下来，它又呱呱叫了几声，心想这下你们该知道我的厉害了吧？看到五人还在殴打成团，它额头渗出了一滴汗，心里想到：神神叨叨的五个人，不跟他们玩了，继续找下一个目标。一声长鸣，闪电鸟哇哇咧咧的飞走了。天空放晴了，五人停止了殴打，同："哇，感动啊，天空晴了，我们得救了！"G："别高兴的太早，船坏的差不多了，要花不少钱维修。"颗粒跟TT各自后退了几步："跟我们没关系。"同的余光斜视着二人："嗯…我考虑一下。""哦哦！"水草忽然大喊了起来。四人顺着他的声音望过去发现小锯鳄的身体正闪耀着刺眼的光芒。G抬了抬自己的墨镜，镜片闪耀了一下光亮："出来带墨镜的好处。"TT："先别说这个，我的小锯鳄怎么了？"水草："是在进化吧。"颗粒："真棒，我的化石盔要是能进化就好了。"四人向小锯鳄投去了赞叹的目光。忽然一个铁锅横飞过来，吭当一声砸在了小锯鳄头上，小锯鳄倒在地上昏过去了，身上的进化光芒也不见了。四人回头一看，丢铁锅的是同，她擦了下额头的汗："好险，饭费保住了。"TT委屈的看着同："不是吧，好不容易才跟闪电鸟战斗累积了一点经验值……"同没理会他，推了颗粒一把："颗粒君麻烦你下海把铁锅捞上来。"TT继续委屈的说："我好想要蓝鳄……""啊！"同忽然指着远处的海上，"有敌人来了！"四人转头望向了大海，同一溜烟跑回了船舱。

暴风雨与暂时的危险都过去了。把另外的船锚也拉了上来，五人乘着已经断掉四根桅杆与被闪电鸟炸断一截船头的船起程出发了。令人奇怪的是，五人所谓的较浅的海与下面的礁石却不见了。他们觉得这是在慌乱中船已经被风暴刮去了别的地方。海里一个影子昏昏沉沉浮上浮下的游走了。水草继续开着自己的船；TT坐在甲板上左手举着罗盘与地图来回摇晃着，右手偷偷放在衣服下面看着一本搞笑小说；颗粒正在修补铁锅；G在一个工具箱跟前拿着手杖走来走去；同则站在高处拿着望远镜四处眺望。"为什么掉眼泪，哦伊呀伊呀，为什么不去海上航行，要是你觉得生活很无趣……"同忽然唱起歌来了。"哈哈"TT忽然哈哈大笑，其他三人尴尬的看着二人，水草："船长这是什么歌，自己作词作曲的？"颗粒："TT你那小说就别藏着了。"同已经冲到了二人面前："什么小说？"TT慌忙站了起来："小说……笑声儿！颗粒发音不准，哈哈，我这不是在测量呢吗？"G继续拿着手杖来回走动，自言自语道："要弄多长才好呢，要多长呢，这么长，还是更长？"同忽然冒出来了："什么多长？"G举起了手中的手杖："我的手杖啊，我把它改造了一下。看到闪电鸟来攻击，我觉得大家应该每人配带一个武器。这个手杖经过了我的改造已经不是普通的手杖了。它的顶端可以甩出去当流星锤，就像这样。"G甩出了手杖，咯嚓，木头的断裂声传来，周围安静了。只听到海风呼呼的吹过，甲板被砸出了一个洞，天空又再涌起密云。

同左手拿着一张草稿，右手举着扩音器：“爱护船只，人人有责。现在开始检修工程，TT，颗粒你俩负责把断掉的桅杆修好。”颗粒摇了摇头：“都断了怎么修，难不成用火烧红融化，用水冷却固定？”TT鼓掌道：“好主意，好主意！”一跟萝卜飞来，砸在了TT的下巴：“好你个大头鬼，先用布绑上。哦，不要用仓库里的布料，直接从旧衣服上扯。”水草：“船长你又浪费粮食。”同咳嗽了一声：“水草君，把船头修好，如果没法修，那你就负责站在那里当木头。G大，麻烦你把自己砸坏的甲板补上，你的手杖暂时没收。没意见的话就开始干活吧！”四人下巴快要垂到地上了：“又要干活……”同拿着鞭子往地上一抽：“还不快去！”“女王饶命！”水草吼道，“大家快干活！”同奸笑着走进了船舱：“让我好好玩玩这个手杖吧。”

小锯鳄，化石盔，甜甜萤坐在甲板上以口袋妖怪的语言闲扯着，正电拍拍拿着一个用纸卷成的扩音器走了过来，模仿着同的样子唧唧喳喳的说着什么。另外三只口袋妖怪露出了极不情愿的表情，正电拍拍的电囊噼里啪啦的冒着火花。三只妖怪赶紧点头并把它围在了中间。小锯鳄趴在了地上，正电拍拍以它为沙发躺了下来，翘起了二郎腿。化石盔用自己的四只小手给它按摩，甜甜萤努力拍打着翅膀煽风。忽然船舱内传出了木头断裂的声音，四只口袋妖怪跳了起来，争先恐后地挤进了船舱。映入眼帘的是流星锤手杖甩在了柱子上，柱子眼看要断了。同看到四只口袋妖怪进来，把手指放在唇边：“嘘嘘，不要说出去，这个手杖自己会飞，把柱子砸坏了。”口袋妖怪们露出了怀疑的神情，以一种古怪的眼神看着同，同尴尬的笑了两声：“我去巡逻了！”她抓起望远镜冲出了船舱。

高处，同双手拿着望远镜观望着：“嗯嗯，不错，没发现什么异常状况。”空中飞过了一只天然鸟，一摊粪便垂直落下掉在了甲板上，险些砸中正电拍拍。同点了点头：“一切安静和详。”她坐在了椅子上：“水草君，先别当木板了，把便便清理一下。”水草：“啊，是谁随地大小便？”顶部修理桅杆的颗粒说：“远处有一艘船。”同跳了起来，举起望远镜：“哪里？”透过望远镜，一艘船映入眼帘，看样子不小。

“啊，不好了，是大菠萝！”同惊道。G问：“什么大菠萝？”同放下望远镜望：“是海贼，他们的旗子上画着一个菠萝。”水草：“大菠萝？莫非他们的队长会特殊能力，能变大菠萝，但因为变身以后的个头太大，所以很容易被识破？”高处的TT看着远处的船说：“他们的旗子确实是菠萝。”五人站在了一起望着远处越来越近的船：“大菠萝海贼团来了！”小提示，渐渐靠近的船是一艘海盗船，随风飘扬的旗子上画着的是力壮鸡的大头像，我们的主角五人分别有不同程度的近视跟散光。船越来越近了，同举着扩音器挥手喊道：“嘿，大菠萝同伴哦，我们的船坏啦，可以暂时到你们船上避一避吗？”其余四人尴尬的看着同：“船长，你这是要干吗啊？”同放下扩音器低声说：“笨蛋，上船后趁机把船抢过来。”水草开始搓拳头：“好，很棒。”G耸了耸肩：“我的武器都没了。”同风一般冲进了船舱，又以闪电般的速度赶到了G面前，双手托着手杖：“G大，你的流星锤。”说完转头对其余三人说：“你们楞着干吗，还不赶紧拿武器，要么上船后怎么抢？”TT尴尬的说：“船长，说这句话你还举着扩音器干吗？”同眨了眨眼看着手中的扩音器，又看了看已经近在眼前的海贼船：“哇！来不及了。对面的同行朋友，我开玩笑的，哈哈。”

船上走出一个穿着蓝色衣袍的人：“对面的轮，你们在速蛇么？”水草疑惑的说：“他在说官话？”TT皱了皱眉：“不知道，好像说咱们这边的轮子，在捉蛇还是什么的。”颗粒摇了摇头：“我觉得好像是说对面的人，在捉蛇吗？”G：“他是说对面的人，你们在说什么啦！”同把扩音器举起来：“没什么，请问你是大菠萝的船长吗？”对面船上又走出一个船长模



样的人，对蓝衣袍说：“加加林，你速蛇么玩意儿？”加加林说：“老冀团长，他们速要炸偶们的团啊！”同：“团长，是船长吗？你是大菠萝的船长？”对面的老冀船长说：“大菠萝，你们爱刺大菠萝吗？”颗粒：“叽哩哇啦的不知道在说些什么。”G先生说：“他们是问咱们爱吃菠萝吗。”同摇了摇头，举起扩音器说：“我们不爱吃菠萝，我是在叫你们，大菠萝海贼团，你们好！”船上走出了力壮鸡和天然鸟。正电拍拍跳到了栏杆上电囊冒着电花，对面的天然鸟一溜烟躲在了加加林背后。正电拍拍发射出一道电流正中

加加林与天然鸟。老冀船长哇哇的叫了两声，举起了一个比同的扩音器大两倍的扩音器：“你们在啄蛇么？偶们哪里惹到你们了？”

正电拍拍双手背在后面，昂头走进了船舱，心想叫你随地大小便，让你变成烧烤小鸟。同：“水草君，给我找个大点的扩音器。”TT：“不用跟他们比这个吧？”说完对老冀说：“我们的船快坏了，可以让我们过去吗？”老冀跟加加林说了几句话，举起了扩音器：“你们这些轮真速不口理喻，给轮一种不三不速的感觉，不阔偶们要双量一下喽，你们小等偶们一下下。”G先生：“他说咱们不可理喻，给人一种不三不四的感觉。不过可以商量一下，让咱们稍等一下。”同满意的点了点头：“看来语言不通也不是问题，还是很好沟通，大菠萝海贼团还是很好的吗！下面各位准备好作战计划，把口袋妖怪们都放出来。”小锯鳄，化石盔，甜甜萤与正电拍拍都武装起来站在了船头上，各个都怒气冲冲的样子。同吼道：“你们这么积极干吗？怕别人看不出咱们要劫船一样！”水草拉着要丢出番茄的同：“船长，你喊这么大声还拿着扩音器，对方都听到啦。”对面的船开始后退了。

下来了。同伸手试图抓住身边落下的工具：“各位，把船上的东西捡回来，要么又要花钱买啦！我的神呀，我的神呀。”水草：“保命要紧，小锯鳄，化石盔，你俩过来！”TT：“就保你自己的性命啊。”G：“刚刚船身好像砸到了什么东西。”空中回荡起了呜呜的叫声，天上开始下雨了。颗粒：“不是吧，怎么又下雨了？”五人抓着几块浮木望着天空，小锯鳄与化石盔很喜欢下雨，开心的在水里窜来窜去，并不时的向空中发射水枪。同：“够啦，两个笨蛋，再闹把你们烤来吃掉！”呜呜声又传来，海里涌起了巨浪把五人连同两只口袋妖怪卷到了空中。

浪头荡下来，五人掉下来了，“啊，救命啊……”尖叫声传来，五人落在了一个软绵绵的东西上。同右手握拳拍在左手手掌上：“咱们真是幸运，又有救星了。”五人低头一看，自己坐在一个深蓝色的巨大身体上面。小锯鳄开心的蹦来蹦去，张开了嘴巴狠咬了一口这个身体。同一脚踢飞了小锯鳄：“笨蛋，你干吗！”巨大的身躯猛的一抽动，跃到了空中，颗粒被甩了下去。化石盔跳下去浮到了颗粒身边，颗粒：“哇，我看到了，这怪物是盖欧卡！天啊，咱们遇到盖欧卡了！”盖欧卡把其余四人也甩下来，潜入了海里。片刻后浮出水面，嘴里开始聚集光线。



同：“这…该不会”TT：“一定是在跟咱开玩笑。”小锯鳄蹦蹦跳跳的在五人头顶上跑来跑去，水草一手把它抓进了水里：“好像是破坏死光的前兆…”颗粒揉了揉眼睛：“那我们……”G举起了手杖：“阻止它，看我的流星锤！”手杖甩出，砸在了盖欧卡的脑袋上。五人沉默了。爆炸声，尖叫声传来，画面变黑……

从自己人毁坏船开始，到恶作剧的闪电鸟炸掉船头，再到“大菠萝”海贼团的炮轰，我们的主角五人已经一无所有了。结束了吗？当然没有。天已经晴了，五人躺在海滩，G睁开了眼睛：“哎呀，咱们得救了，快醒醒，你们快醒醒。”五人醒后围坐在一起，同拿着手里的铁锅：“天啊，到头来只剩下这口锅。”说完悲哀地哭起来了，眼泪浇到身旁水草与TT的脸上，水草：“船长别哭了，咱们这不是得救了吗。看，这附近有个村庄，咱们好久没抢劫了。”同拿铁锅敲了水草脑袋一下：“什么抢劫，咱们是偷窃，偷窃。”说完继续哭起来。化石盔摇

同：“干吗，不让我们上船？”颗粒说：“看来他们不是太友好。”TT擦了擦汗：“已经不错了，没找咱们麻烦还不谢天谢地？”同拿着望远镜说：“嗯，TT所言极是，各位，咱们准备……哇！”同忽然大吼，四人不约而同的望向了不远处的船：“哇！”被他们称为大菠萝的船已经将船身侧过来了，并且探出了五管大炮。同擦了擦汗：“大家放心，没事的，他们比较喜欢开玩笑。”水草抢过了望远镜：“那个加加林把手里的旗子举起来了…哇，甩下来了！”说话间五发炮弹一起飞来…炮弹炸在海里，PM海贼船被炸到了空中。海里一只蓝色大怪物飞身跃出了海面呼吸新鲜空气，船正好砸在它的头顶上把它扛回了海里。又五发炮弹，这次正中海贼船，船炸了。五人被轰到空中，笔直的掉

了摇脑袋从颗粒的脚下爬起来，颗粒：“太好了化石盔,你安全了。”说完抱着化石盔大哭起来。这时TT四处寻觅着：“小锯鳄呢？”不远处的沙滩上有条蓝色尾巴露在外面,TT如扒萝卜一般把尾巴拔了出来,眼前是体型几乎比小锯鳄增大了一倍的蓝鳄。除了同之外的其余四人与化石盔顿时安静了，只听见海浪声传来。TT忽然抱起蓝鳄：“同不要打我的蓝鳄,你怎么敲它也不会退化成小锯鳄啦,你就饶了它吧！”同站了起来,身体周围燃烧着火焰：“老娘我说过,船上的妖怪禁止进化,看我的流星锤！”同一把抓过G的流星锤横飞直撞砸在了蓝鳄头顶上。蓝鳄蹦了起来，气呼呼的跺脚，身体开始闪光了。同抓起铁锅,用力的拍打蓝鳄的脑袋：“停！停！停！停！”这次的拍打无济于事,蓝鳄进化成了大力鳄,一甩尾巴将同手里的铁锅甩到了高空,变成了星星。“哇，我唯一的锅子啊……TT记在你账上。”

TT抱着大力鳄：“太好了，你进化了，来，回到精灵球里面来吧。”精灵球拿出，小锯鳄蹦了出来,“这……”大力鳄自己敲打了一下精灵球的开关,钻进了精灵球。小锯鳄欢蹦乱跳的跳起舞来。G：“难道那只蓝鳄是野生的？”水草：“天……这次比刚刚的情况更糟糕。”颗粒：“同又要……”果然,如他们所想的，同搬起了地上一块圆石，像TT丢了过去：“笨蛋TT，你收服他干吗？”圆石正好砸在TT下巴，随后一个回转飞到了同的怀里，头，手，脚伸了出来，是一只杰尼龟。杰尼龟目露笑容伸出舌头舔了舔同的脸。“哇！”同一把丢掉了杰尼龟，惊吓般的跑了起来，杰尼龟仿佛很喜欢同，疯狂的追着她……片刻之后，杰尼龟满脑袋脓包的跑着，后面同举着铅球吼：“你给我站住！”

“感谢啊！”一群人出现在海滩上对五人鞠躬点头说，“谢谢你们，你们真是大救星啊！”同停住了脚步：“什么东西？”水草：“说咱们是救星。”人群中走出了一个年轻人，笑呵呵的说：“铛铛铛，叮叮叮，请听我细细道来。我们的海岛非常富饶，大家都喜欢做生意。可是有一天出现了一只蓝鳄和一只杰尼龟，它们总是四处捣乱阻止人们出摊做买卖。”接着走出了一个老年人，同样笑呵呵的说：“我们村子有个传说，据说很多年以前，村子里出现了两只恶作剧的口袋妖怪，总是抢人们的东西。一个路过的海贼知道了这件事以后就把东西物归原主，他很喜欢把口袋妖怪抢走的东西夺回来送给人家。于是从那时候开始,村子就很欢迎海贼，而且每次海贼到来都会带走恶作剧的口袋妖怪。你们就是海贼吧？”同：“是，我就是看了加勒比海盗，疯狂喜欢杰克船长才做海贼的。”其余四人都尴尬的看着同：“原来你是为了这个才做海贼。”这次人群里走出了一个小孩子，他亲了亲TT：“谢谢你大哥哥，我总是被蓝鳄欺负。”小孩子回到了人群里，同看到几个跃跃欲试撅起嘴巴的年轻人不禁后退了一步：“那个，要是真感谢我们……”“就送你们一艘船吧，不知道各位海贼大驾光临，略被薄礼不成敬意啊！”一个村长模样的人说。五人惊讶的看着对方，忽然大家抱在了一起：“哇，太棒了，我们有船啦！”

听说就这样，PM海贼团有了新船。甲板上站着G，水草，TT，颗粒，高处站着巡逻的同，身边粘着杰尼龟。栏杆周围有几只口袋妖怪分别是：小锯鳄，化石盔，甜甜萤，正电拍拍。海里游着一脸落魄的大力鳄，据说是因为体型太大，体重超标，严重影响了航行速度。今天同举起了全新的扩音器：“各位，集合。”这次扩音器的声音比起之前那个声音更加响亮。五人连同五只口袋妖怪站成了一排。杰尼龟昂首挺胸的站在同身边，同一脚踢向杰尼龟：“你也给我滚下去。”看下面站好了之后，同闭上眼睛举起扩音器，周围海风吹过……“由于上次疏忽放走了闪电鸟与盖欧卡所以这次不能失败了,现在返回遇到盖欧卡的地方全力捕捉,水草开船，颗粒做饭,TT和G大巡逻,就这样定了,散会！”同一口气说完了这句话后冲回了船舱。G：“船长又是什么都不做。”同从船舱内探出头来：“G大，过来帮忙做武器，把你的手杖给每人佩戴一个。TT别闲着，快去巡逻。”

TT站在高处拿着望远镜打了个呵欠：“大白天的怎么可能有事情。”船猛烈的震动了一下，开始下雨了，“哇哇，莫非盖欧卡又来了？”他爬到了船舱上,敲打着古钟报警：“为什么要敲钟呢……各位，危险来啦，快出来！”五人聚集到了一起,大力鳄被一个大浪头掀到了船上。“好棒,大力鳄会特技表演呀！”颗粒惊喜的说。水草：“刚刚船好像撞到了什么东西。”同：“你怎么开船的，总是撞！”呜呜声传来了，一只头顶脓包的盖欧卡探出海面，怒视着五人，口中开始聚集光线……同：“犯着蓝鲸了是不是，怎么总攻击咱们？杰尼龟，大力鳄所有的妖怪，都给我攻击，快快！”六只口袋妖怪按照个头从低到高站在了一起，同：“没时间站队了，快攻击，攻击啊！”口袋妖怪们开始攻击盖欧卡，盖欧卡一声吼叫，空中一个响雷劈下来，五人被电成了黑色。盖欧卡张开嘴巴，破坏死光发射，轰……船被炸飞了。盖欧卡轻蔑的眨了眨眼，神气地想，活该，人家午觉睡的好好的被你们的船锚刺到，好不容易出来透口气又被你们的船砸到。刚刚在游泳又被你们撞到，这下总算出了口恶气，呼，舒服点了……唉？想到这里，头顶上无数的船碎片哗啦哗啦的掉下来，全部砸在了它的头上，天啊，又砸我，饶了我吧……头好晕……

平静的海上，一艘标着蚊香蛙旗子的海贼船正在航行着。葱绿色头发带着蚊香蛙帽子的连锁正在悠闲

的钓鱼，银白色头发的Sciss正趴在甲板上翘着双腿快乐的涂鸦，船头拿着望远镜四处张望的拉拉船长打了个呵欠：“好平静的一天啊，啊？前面有个白肚皮飘起来了，还很大，两位，过来看看是什么？”连锁把渔网往下一撒：“肯定是头大猎物。”渔网把白肚皮套上之后，他放出了自己的口袋妖怪乐天河童：“大家都来帮忙。”Sciss与自己的暴蝾螈跑过来帮忙了。拉拉船长把蚊香蛙头巾系在头上，放出了自己的走路草：“先给它来点睡眠粉。”

甲板上盖欧卡仰面躺着，身边还倒着五个肚子已经因为严重充水而胀的巨大的人。许久，盖欧卡张开了嘴巴，口中爬出了六只口袋妖怪。口袋妖怪们冲到五人身边，把他们肚子里的水都压了出来，五人咳嗽着站起来，搂在了一起哇哇大哭：“哇，我们又得救了！”忽然意识到身边有人，同：“你们三位是？”连锁：“我们是青蛙海贼团，我叫连锁，英文是Chains，你们是干什么的？”Sciss转头面对镜头：“大家好，我是青蛙海贼团的Sciss，大家叫我某星就可以了。”拉拉船长：“我是船长拉拉，英文名字是Deen，因为喜欢青蛙，所以取名青蛙海贼团。看来你们是落难了，正好我们船上缺人，就让你们加入我们吧。”五人又搂在了一起，眼泪如泉水般涌出来：“哇，太



感动了！”

同忽然发现身边的盖欧卡：“哇哇，是我的盖欧卡，咱们终于得到盖欧卡啦！”拉拉船长：“什么你的盖欧卡，这分明是我们抓来的。”同：“我的！”拉拉船长：“我的！”TT与颗粒吼道：“我们的！”连锁吼道：“我们的！”G跟水草站在一起：“就是我们的！”某星大吼：“就是我们的！”八人僵持了起来，各个怒目而视。盖欧卡心想，我不是你们的。双方各跳到盖欧卡两侧，拉住它的两个鱼鳍，用力拉扯起来：“我们的……”盖欧卡用力的翻着身子用口袋妖怪语说：“先把我正过来，我不想躺着。”另外一方，六只口袋妖怪除了甜甜萤各个都拿起了G先生设计的流星锤挥舞起来。暴蝾螈跺了跺脚，喷了一团烈火，乐天河童用力拍了拍手掌。小锯鳄，化石盔还有正电拍拍丢掉了流星锤跑到了主人身边。大力鳄与杰尼龟分别淌下了一滴汗水。大力鳄一吞口水对杰尼龟用口袋妖怪语说：“怎么办？”杰尼龟回答：“跟他们拼了。你打暴蝾螈，我打乐天河童。”大力鳄：“为什么你不打暴蝾螈？”杰尼龟：“我个头小啊！”大力鳄：“可你已经五百岁了，我才三岁。”杰尼龟红着脸说：“没办法，谁让我不进化呢。”大力鳄用流星锤敲了一下杰尼龟的脑袋：“你这个色老头！”杰尼龟回应了一锤：“小毛孩子别跟我耍活宝。”两个口袋妖怪开始扭打起来。暴蝾螈跟乐天河童擦了一把汗：“天，吓死了。别看咱们个大，其实都不会打架呢。”正说着杰尼龟与大力鳄分别伸出一只胳膊把两只妖怪拉过来开始了群殴。另外一方八人也已经殴打上了。两团人马互相殴打着，盖欧卡的双眼眯成了一条线，对身边没参战的四只口袋妖怪说：“喂，能不能先把我身上的网拿走？”小锯鳄，化石盔，甜甜萤与正电拍拍开始搓拳头：“你个死笨鱼，现在是报仇的时候了，嘿嘿！”这四只也开始了群殴。

不知道过了多久，直到大家都打累了，各个满脸脓包的人们躺在了甲板上。同：“一定要救走盖欧卡，不能让它落入任何人的手中。它是神兽，理应回归大自然！”盖欧卡忽然很激动的看着同：“太好了，快把我翻过来吧！”TT抹了抹眼泪：“好感动啊，盖欧卡都被感动了。”盖欧卡：“喂喂，你误解我了。”某星也抹了抹眼泪：“真感动啊！”忽然TT跟某星互相握手：“你是明白人，感动啊！”两人抱头痛哭起来。拉拉船长站了起来：“你们别欺人太甚，要么把你们都丢海里去。走路草，进攻！”走路草跳了起来，气势汹汹的屹立在盖欧卡的肚皮上。甜甜萤：“好美味的药草，我要吃！”说完扑到了走路草身上，用力的吸着它头上的叶子。同：“它说什么，听不懂，不过好恶心……”说着拿出了随身的小刀，把盖欧卡身上的渔网割开了一条小口。她向G和水草使了个颜色，水草和G点了点头分别拉起渔网破开的缺口边，使出了浑身力气往反方向拉去，哪知力量太大，渔网很轻松就被扯开了，二人摔在了地上。G跳了起来：“这什么狗屁渔网？”拉拉船长笑呵呵的搔了搔自己的脑袋：“不好意思，假冒伪劣的减价品。”

盖欧卡纵身一跃跃到了海里：“天，终于翻过来了，不过一直躺着头有些晕。”同吼道：“各归各位，现在处于敌对状态！”水草：“同船长，你的喇叭……”同拿着扩音器对水草耳朵大喊：“哈哈，我走到哪里都不会丢掉我的扩音器的！”水草，G，颗粒跳到了同这边，连锁与拉拉船长站在了另一边。六人屏住呼吸怒视着对方，只听见哭声传来，同

与拉拉船长怒吼：“你俩别感动了，都给我回来！”一人一脚，某星被踢到了同那边，TT被踢到了拉拉船长这边。双方都成了人质。同：“放了TT，要么某星就死定了。”拉拉船长：“你先放了某星。”忽然TT一翻身把拉拉船长押住了：“哈哈，这么轻松就得手啦！快，把船交给我们还可以饶你们一条生路。”趴在护栏边的连锁说：“现在不是折腾这些的时候吧，盖欧卡不见了！”八人纷纷望向大海，发现盖欧卡已经消失了。同吼道：“哇……盖欧卡又走了！”一不留神，五人被踢进了海里，拉拉船长命令道：“开船！”“不要丢下我们啊！”水草大吼。同：“别吼，真现眼，咱们不是没生命危险吗？”颗粒眯着眼睛：“那船长你从大力鳄身上下来。”忽然海水翻涌，五人被一个巨大物体托了起来。空中开始下雨了。同：“啊？是盖欧卡！”小锯鳄蹦蹦跳跳的张开了大嘴巴，同一把丢出了扩音器，正砸中小锯鳄的下巴：“不许咬。”

盖欧卡用口袋妖怪语说：“谢谢你们救了我，为了报答你们，把你们送去海边吧。”小锯鳄扭动着身体做手势跟TT描述着盖欧卡的话。TT翻译：“它说盖欧卡很感谢咱们救了它。”小锯鳄与盖欧卡点了点头。小锯鳄继续做动作翻译，TT：“为了报答咱们。”小小锯鳄与盖欧卡再次点头同意。“它要送咱们一条新船，否则就让咱们把它当食物吃掉或者卖掉。”小锯鳄点头，盖欧卡疯狂摇头，如快艇般向海边直冲过去，大家紧抓着它的身体：“哇，快摔下去啦，慢点，慢点！”盖欧卡冲到了海边，一个急刹车，把五人与六只口袋妖怪甩到了岸上，以迅雷不及掩耳的速度钻进了海里。同：“就这么走了，咱们又一无所有了，哇……”水草：“船长别哭了，咱么又到了一个村庄，开始抢劫吧。”G：“就当破财免灾了。”

正在大家听着同呜呜大哭时，盖欧卡又浮出了海面，以口袋妖怪语跟小锯鳄交谈了几句。TT翻译着：“它说它要跟咱们速度比赛，看谁先到岛的对面。如果咱们赢了，它就负责当咱们的船带咱们出海。”同：“还等什么，快冲！”岛上快速前进的同：“各位，快点！”水草：“船长，为什么一定要骑自行车……”G摇了摇头：“没办法，已经没钱坐车了。”“目标盖欧卡，出发！”五人齐声喊着口号加快脚步向岛另一边冲去了。据说从那以后，五人就以盖欧卡为船航行在一望无际的大海上。他们在盖欧卡的背后唱歌，欢笑，涂鸦，晒太阳，过着很快乐的日子。如果有一天你出海看到一群吵吵闹闹的海贼，那一定就是他们。

完

（备注：所有插图均为原创作品，最好全部予以保留）

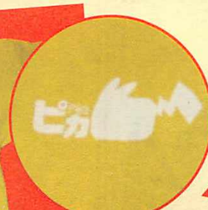


最新口袋周边大展示



2007年夏，日本口袋妖怪官方举办了盛大的庆祝活动和展会，其间更是推出了大量的限定产品。其中就包括右边这款值得珍藏的T恤。使用了2007年最新游戏《钻石珍珠》的主角图案，配以白色的高精纯棉材质，使这款T恤成为年度口袋迷最值得珍藏的服装。毫无疑问是值得所有口袋迷收藏的珍贵产品。而这款T恤如今也可以在国内买到了！





同样是今年的全新产品，前胸图案是“皮卡TUBE”频道的标志，后背图案是皮卡丘招牌式的大尾巴，堪称年度最出色的设计。黄色T恤更是近几年的年轻时尚主流，更加醒目明亮的造型，值得收藏。





曾作为《口袋迷》奖品的限定版GBM，如今一货难求，口袋妖怪系列掌机一向是收藏极品。入手难度极高。

想买到以上限定的口袋产品吗？登陆淘宝网（taobao.com）的“电玩易购”店铺即可买到！

现在创作时——口袋文学绘画创作解答

口袋妖怪文学与绘画虽然不如游戏本身那么热门，但仍然有不少坚持在这个位置的热心玩家。对口袋迷出版至今的每期的小说与漫画，玩家的反应也都不错。一些玩家开始向文学与绘画方面发展，但有些人抱怨自己从小没有接受很好的训练，或者找不到任何灵感，不知道从哪里入手，而渐渐开始放弃。其实并非这样子，别人能做的，说不定你也能做。那到底该从哪里开始，创作时候的灵感又是从哪里来呢？还是由我来给大家做一篇专访。这次访问的对象是口袋迷的写手与画师们，让我们来看看他们是如何进行属于他们的创作的。

文/Kensou



：口袋迷已经是贴近口袋妖怪玩家人心的一本杂志了，每期的杂志中都有小说和漫画穿插，这是必不可少的。近来几期的漫画“白色天使阿尼尔”大家一定非常熟悉了。这漫画无论是画功还是上色都令人叹为观止，而阿尼尔这个原创口袋妖怪也已经深入人心。不少玩家开始想象阿尼尔的作者——宇宙世G究竟是一个什么样的人，他又是哪里来得这么多灵感来画呢？这里，就请宇宙世G跟大家介绍一下他自己，并给想要画画的人们多提一些小小的建议！



：其实我只是个普通的宅男啦，HOHO。不过要说明一下，宅男并不是专指颓废的OTAKU哦，有工作而在家自给自足的才叫宅男，只在家混吃混喝不工作的那叫废柴。画漫画时的灵感其实是很容易找的，现实生活中有太多无法实现的事情与梦想，那么我就会想如果这些事情是在漫画的幻想世界里那又会怎么样呢？于是这些就成了我编故事的基本思路。幻想的世界没有任何约束，只要你敢想，一切都是可能的，所以我的口号就是“无视常规无视理论痛快漫画！！”



：可以把现实跟幻想连接在一起确实是绘画所需要的一个重要方面。灵感这种东西也是处处可以找到的，只要你留心观察，多动脑筋想就会变的简单些了。除了自己独立的漫画之外，宇宙世G也经常跟Terror合作完成小说。请问在一位画师与一个写手合作的时候，两个人的默契是不是很重要，而创作的时候特别需要注意的一些事情是什么？



：合作时的默契是很重要的，这是能不能长期合作的基本。每个创作的人其实都有一种心理，自己的作品对方能不能完全理解并接受呢？如果不能，在合作时就多了一层无形的障碍，所以合作双方的充分交流以达成默契是必不可少的。因为文章作者和插图作者可以说是客户和供货商的关系，因此在客户提出要求时，供货商也就是插图作者必须严格按照对方的意思进行创作，如果自己有什么创意必须和对方商量后得到允许，或是在不影响原有概念的情况下才能进行添加。这并不是没有理由地限制自由，而是对插图作者最基本的要求，因为如果是在真正的市场上，不能让对方满意你就一毛钱也拿不到。



：看来默契是非常重要的事情。特别是一些玩家想要与一些人一起参与的情况下完成一篇文章或一幅图画。那宇宙世G，在绘图的时候，你一般有没有什么特定的顺序，能给读者一个简要的概括。我想你绘图时候心情也是很重要的一个因素。你会不会考虑到心情不好就丢了不画？而在你创作的时候，会想要去参考一些特别的东西吗？给你最大启蒙的是什么？

：我作画一般分五个步骤：



一.构思故事的剧情大纲。
二.起草，画出整个故事的草图。
三.修改，检查剧情有没有不合理的地方，或者是画面有没有要调整的地方。
四.描线，把草稿画成正式的线稿。（这步一定要在修改之后进行，因为如果已经是完稿了，那除了重画就没有修改的余地了。）
五.上颜色、网点。可以是手绘颜料上色也可以是扫描后用电脑上色，出于效率我是用后者。

当然除了这样按部就班外也有画着玩的想到哪就画到哪的时候。

心情不好的时候我当然也有，因为我也是人，像以前我养的猫咪BOSS去世时就曾经一段时间都拿不起笔。但过后心情平静了还是要继续画的，因为这是我自己选择并决定要做的事情。参考是肯定会的，如果看到其他漫画上有很好的表现手法，我就会借鉴来试试看。但是借鉴指的是学习，绝对不是抄袭照搬，那是可耻的行为。多啦A梦带给我梦想，阿童木教会我善良，奥特曼赐予我勇气，两津勘吉他让我知道了哪些事不能做。以上就是我最喜欢的四部动漫给我的启蒙，漫画所能给予我的东西在精神方面远胜过物质。



：虽然不一定每个人都要按照这个步骤走，但它却给了不少迷茫的读者们一个指点。原创的时候,不能抄袭，不过在练习的时候倒是可以多参考一下别人的漫画。不要太过骄傲的不屑一顾去想要原创，先打好自己的底子。看宇宙世G也是经过了不少启蒙的。谢谢宇宙世G的参与。奇颗粒塔是独立参与完成“口袋迷6-有鬼”的。你的画风也很独特，给了大部分玩家一个新的视野。请问你在创作时都是在什么样的心情下，有什么心得分享呢？希望以后的口袋迷可以见到更多你的图片。



：嗯，参加口袋迷6的有鬼的绘制是我的荣幸！Terror的文章很棒呢！嗯，因为以前一直很喜欢口袋妖怪，后来上大学就没怎么接触了，接到这个活又让我看到了最新的妖怪们，真得很兴奋！关于心得……我只是把在我脑中描画的Terror的作品表现在纸上罢了，嗯，还参考了一下以前玩GB上口袋的画面以及感觉（-＜ -）。绘制时候的心情，满脑子都是“小说的动画版”，一个个镜头在眼前晃悠，我只是抓出一些感觉好的镜头搬到纸上罢了，有鬼的剧情感很强，我一直幻想着能看到他的动画版，不管哪里制作我都会很喜欢的。以后我会继续支持口袋迷的，因为我也是口袋迷。(° o°)



：看来画画的时候有很大的必要需要去参考一些资料给自己指点迷津。而将自己融入到内容里面也是非常重要的一件事情。不少玩家小时候都是挺喜欢画画的，只是因为学业或家庭等因素而渐渐淡忘了这件事情。不如现在开始来起继续画哦。说起这个不少玩家都觉得自己年纪已经不小了，觉得再学习绘画已经很迟了，对此，颗粒君有什么特别的看法没有。对于一些很想学绘画的玩家，颗粒君有没有一些指点与建议。



：现在动漫游戏产业发展非常蓬勃正是因为有很多，正是因为有我们这些狂热者的喜爱和支持，关于向学习动漫，我感觉说：觉得自己年纪已经不小了，觉得再学习或者联系绘画已经很迟了，只是一个借口。只要努力什么都能成功的！建议嘛：想学动漫就从绘画基础学起，完了(-　-)。



：那倒是没错,所以这样想的玩家,快快打消原有的念头吧。任何时候都不会晚的，只要你用心就可以了。谢谢颗粒。Deen,你是参与创作了“口袋迷4-天空”的作者。这篇文章在网上的争议很大。大部分读者都抱怨看不懂这篇文章，听说甚至会有一些骂声出现。更古怪的说法是有人因为“天空”而去买口袋迷来看。很多人觉得你写出了现在很多年轻人的心理，从文章中也可以看出你自己的一些观点与看法。请问你平时都是如何创作的呢？有没有心得跟大家分享一下？



：以一个“其实呢”开头吧，有那么大的成长还是在高中的时候，和一群有才华的同学在一起，即使不是在文学的方面有影响，因为当时是在理科实验班，而影响的仅仅是思想，大家普遍都说理科学生的思想比较上进一点，其实不全这样，因为每个人的想法都有非常不一样的特点，当你学会将这些特点慢慢搬到自己身上的时候，你就学会用不同的角度去想问题了。

平时没事喜欢拿身边的事情写一些比较恶搞的文章当作无聊生活的乐子。其实生活并不是非常无聊，只是同样的事情重复多了，就觉得无聊了。无聊的时候可以尝试着站在他人的角度去看一些自己觉得平常的事情，或许就不平常起来。开始都这样做来消磨点时间，后来就习惯了。再到后来，学业也自主社会实践的问题，最近都很少有做那些事情。

我觉得人的文章基本上都可以反应人的想法，文章中多多少少会有意或者无意地将自己正在想的东西写进去。比如说想写有些比较阴暗的文章，你就得先把自己当成一个憎恨这个世界的人——当然，世界如此美好，我们不应该憎恨它，即使失意得非常彻底，也至少应该是活着吧。



：在写作的时候，因为文章是你自己写的，是不是每一篇在写的时候都会把自己平时遇到的事情，平时的经历加到文章当中。Deen平时会考虑参考一些其他文献资料之类的吗？



：喜欢写，当然就是让自己的情绪波动比较大的事情，通过写文章这样的委婉的形式来和大家交流，告诉大家，其实我今天的心情是这样的，很糟糕，或者很高兴，所以我写了这样一篇文章。但因为我并不想把我真正遇见了什么事情，心情糟糕到什么程度，高兴到什么程度，或者我不愿意将只属于自己的秘密说出来却非常希望和他人分享这样的心情的时候，我就会尝试着去写一些东西。

有的时候经常写一些比较骚的文章，但其实人还是比较内向的，这应该就叫闷骚。这样的人更不愿意将带来这样的心情的事情和大家分享，而是更倾向换一种方式换另外一个事情以那种心情写一篇文章出来给大家。

我比较倾向使用柏拉图的神话——如果柏拉图著作上登载的一些事情能叫做神话的话。初次遇见柏拉图是从大西洲开始的，后来学着去翻一些相关的著作等等，虽然到现在都差不多忘记了……



：“天空”是合作出来的，Deen觉得在写作之上合作是可能性的吗，其中有没有什么特别的心得与建议呢？你跟Terror是很好的朋友吧，两个人交流了很久才决定写的吗？



：比如说我和他都做了一个同样的梦——梦里说我们俩是兄弟。这是真实的事情，虽然两个人的梦境不可能完全相同。并且这梦是发生在认识之前的——当时仅仅是我知道他，他知道我。后来我们聊了一下，他提起了，我也就顺便想起来了。就当作是一个发生几率不是很大的巧合吧，感觉有点奇妙。

天空中的走路草篇是以一个小女孩的心情开头的，算是小孩子软弱无助，并且非常需要帮助，在接受帮助的过程中成长，并学会去帮助别人。现在作为原形的小家伙一上了大学了，那个神父应该就放了点点心吧。



：原来写作也不是那么简单的事情，各位想要写文的读者们倒是可以多参照一下平时发生在身边的事情，从而得到灵感来写作。就像Deen说的，在你写一篇比较阴暗的文章时，心态可能也需要在那个状态下。谢谢Deen完美的回答。大家也多多加油！听说水草是新加入这个小组的，对于你的画风大家有一定的期待。请问你是多大的时候学画的，觉得创作是很好玩的事情，还是当作一种任务？对于你自己参与的作品可以透露一下吗？



：呼，一个画画的人突然面对这样的状况突然会觉得很紧张了(笑)。嗯，在下是新加入口袋迷的画师。呵呵，虽然这样说，但是在下完全没有做过什么事了（笑）。和其他画

师相比在下就显得很渺小了。不过这样想的话就一直会心情低落的，现在可不能这样，要努力加油才可以，所以希望大家喜欢在下的画。画风嘛，不知道如何来说，一句话来说就是很不可爱吧，一点也不能把人萌到的感觉。自己告诉自己算是一种个性的画法吧。追求的画风是用线条表现的那种华丽（因为在下的色彩实在太白痴了），很多朋友会不喜欢了，真是让人伤脑筋啊。不过，一直不断的画画，就能把画画的很美丽，让大家都喜欢的，在下是这样想的。

多大的时候学的画画？很小的时候了啊。恩，的确是很小。记得那时候自己把练习本课本啊都画的满满的，（所以现在的文化成绩是一团糟）。家里不是很支持在下画画，毕竟不是很正经的东西（大人都是这样想的……）。但是还是一边伤脑筋，一边不断努力的画画一直到现在。呵，去年才买到电脑，发现在电脑上画画的感觉是完全不一样。正因为这样，看见了自己的可能性而更加的专注于画画。创作？用这个词总觉得有点别扭。至今画的画说实话自己的创作成分是比较少的（脑袋不好使）。可是总想画点是自己的东西，这是许多画画的人的梦啊。在下不知道什么时候才能实现了？所以创作的话对自己来说也是相当有趣的一件事情，又是一个对自己人生下达的任务。这样说的话慢慢的象大道理了，所以还是想说现在不考虑这些字面上的东西只要自己好好画画就可以了。

在下参与的部分，说实话啊连在下自己都是模糊的了，将自己的东西和别的画师比较总觉得上面的绝对把在下的画打下来了，呵呵。所以嘛，在这样的情况下，也没有办法透露出什么了。



：确实在不少家长眼中看来画画，写文等都是在浪费时间,也就是所谓的非学习的东西。但现实证明这是不正确的，如水草君一样，各位喜欢的话就努力坚持下去吧。毕竟生命是自己的，有一技之长绝非坏事。谢谢水草君，那就一起期待你了。Sciss也是这个小组的人，我知道你是一个很棒的写手，但你写的东西似乎从来没有公开过，至少没有在口袋迷与各大论坛见过。你是怎么写的，对于你写的东西，是不是也都融入了自己的生活与体会。以后会在口袋迷见到你的文章吗?

：恩，其实写文章也是一种发泄自己感情的方



式，写文章的人通常都会在文章里贯彻自己的感情，生活上的一些感受和体会，朋友间的一些小羁绊，都会在那个人的文章中找到一些踪迹。我是一个在生活上比较繁忙的人吧…….对于写这类小说虽然很有兴趣，但却很少发表，一般都是送给朋友留做纪念的。我和Terror在这个话题上有太多太多的羁绊了，所以，如果我有这个机会，我也希望像Terror一样，把自己的文章通过口袋迷与大家见面。



：会有机会的。你总是提到Terror，有没有想过要跟他合作呢？许多人抱怨心里灵感一堆，但一拿起笔来就不知道怎么开始写了。你认为写文章时候应该多注意什么？而你在写的时候，通常都是怎样起笔?



：其实Terror可以说是引导我对口袋小说有创作兴趣的人，虽然我是一个文科学生，但一向对写有着烦琐情节的小说没有太大的兴趣。看了Terror写的东西多了，自己也就有了一份创作的冲动。

灵感闪现拿起笔，却要想不出怎么写的人大都和我通常碰到的情况是一样的，所谓的灵感就是在脑海里突然闪现的某个自己认为十分好的情节或者画面，这时候恨不得马上拿笔记下这个灵感所产生的画面，可往往衬托这一情节的其他一些描写你会觉得无从下手。不知道别人是怎么样的，至少当我自己闪现灵感时我会先把这个灵感大概的记录下来，然后专心的去想应该用最好的方式和语言去写其他一些衬托这个画面的场景或对话……一篇好的文章不应该只在高潮部分精彩，而应该才一开始就给人有很想往下看的冲动，直到看完再深深回味着这篇文章，这才是成功。

我并不是什么大学者，对写文章应该注意什么这点不好多做评论，如果要我说自己写文章时的感觉的话，我倒是觉得，不管怎么写，文章一定要有某种隐含的意义让读者深思，只是写一篇纯粹的剧情小说我觉得是很没有意思的……如果说要多注意什么的，那也就是尽量靠近中心写，至于什么是文章中心，那就要大家去思考探索了。

我自己写文章时，不喜欢多做构思，我喜欢凭着感觉写，写完后再凭着感觉去修改，直到自己满意为止...我比较注重文章的优美性，所以，以一段幽雅的场景描写头头通常是我文章的一个指标。



：看来每个人的创作方式都不同，很多时候大家大概真的需要找一个人来给自己感觉，那样对自己会有不小的帮助。采访完了Sciss，对于几位写手与画师给大家的意见大家要多多吸取，是不是对这个小组以及绘画写作产生了浓厚的兴趣。其实不管是写文还是绘图，重要的一点就是灵感，耐性。大家要多动脑筋，多读多看。把身边发生的每一件事情都可以当作是一种给予自己感觉的东西。在幻想与现实的交界处，一起创作。我们知道这个小组在绘画方面，不止有大家非常熟悉的宇宙世G,除了颗粒,水草,在口袋迷的封面与小说插图中还会经常见到老冀这个名字。我的头像就是老冀画的。老冀以彩铅画著名，请问老冀平时经常画画吗？一般用什么画笔，有没有可以推荐的？可以的话，把自己画画时的心态也分享一下吧！



：说来真的很怀念以前那段用彩色铅笔的日子啊，但是彩色铅笔上色不好保存而且上色慢，所以很长时间没用过了。但是彩色铅笔的细腻感是马克笔所比不了的。彩色铅笔的话推荐大家用水溶性的，因为要比普通的容易挂色还可以用水笔搞出特殊效果。说到心态只要喜欢就会专注吧。开始也是简单的涂鸦，自己喜欢哪些口袋妖怪就会经常画。论坛的一些老朋友可能会看到过冀以前的画，和现在比起来就像两个人画的。经常的去画都会有进步吧！



：谢谢老冀给大家一些画笔的意见，看来多练是非常重要的。经常看到有人要求你多画一些图，我想可能因为你工作忙没有时间来画。老冀一般都是工作之余来画图吗？画一张的话，从起草到结束要多久呢。是不是心情不好的时候也就没有太多心情来画了？你认为耐心是很重要的事情吗？



：冀工作忙不是推脱啊，因为是上班族啊！以后也打算转行专业搞这方面，但是要先经过一段时间学习才行。现在画画都是下班时间高兴时会画些清淡的涂鸦感的小图，细腻点的大图一般都要静下心时候画，尤其心情不好的时候画的东西总会出呼意料。画TT的插画时总是先要考虑出场的几个PM的什么角度的什么姿态最有表现力，然后再考虑构图。因为毕竟是PM的小说人物不能太重要。一般一张细腻点的画都不会一天画完，第一天打好铅笔稿，第二天拿出来看时候就会发现点不满意的地方。一般都是一天打稿，一天勾线，一天上色，每天大约1小时。说来冀能画到今天除了对PM的热爱，还要感谢冀的好朋友鸦，他的画很成熟，冀一直都在不断的向他学习。



：哇，原来一张图片都要经过这么久，那口袋迷里面大家见到的你的图片,可想而知要多久才能画完了。所以各位一定要有耐心，谢谢老冀的参与。“口袋迷4-天空”里，Chains不仅作为一个角色出现，更是以画师身份来为自己出场的部分作图。那Chains觉得与人合作最终的东西是什么。对于一些已经在大家眼中熟悉的画师一起,自己会不会有压力。



：其实我一直都很庆幸能为《天空》作图的，这也是我第一次与他人合作呢。在我看来，与他人合作是很讲究协调的。一直以来画漫画我都是按照自己的意思想怎么画就怎么画的，但是为小说画插图就不一样了。要画出一幅与故事内容主题相符合的图就必须弄清楚小说到底想告诉读者什么。因此我很认真地把Terror的小说看了好几遍，抓取了几个可能较为突出的场景作图。因为没什么和别人合作的经验，刚开始时是很多顾虑的，例如“这可不是为自己画的呀，画差了怎么办呀”“要是我是小说作者看到这样的画会满意吗”之类的。不过当放胆去干之后，慢慢地自然起来了。我

想要不是这次与Terror的合作，我可能还没学会应该怎样以一个“局外人”的身份看待自己的画吧。如果说压力的话，理所当然是有的。毕竟我的画跟其他几位画师相比是差了不止一个档次的。一直以我对自己的画都很不满意，正在努力突破ing~尽管如此,既然已经答应了给Terror画画，我还是尽力去画了。自己的东西嘛，尽最大努力做到最好已经足够了呢。



：听说你是画“游戏王”出身的，怎么会跑来画口袋妖怪了呢？而你也只为“天空”画过图，是因为学习忙的关系吗？在你画“游戏王”或者“口袋妖怪”的时候会不会互相影响到。你觉得画图或者画漫画是不是需要从其他不少作品里吸取经验呢？



：我的确是画游戏王公式卡片游戏（简称OCG）的决斗漫画出身的，但同时我也是口袋的饭，平时除了泡游戏王的相关论坛之外，我也有上口袋的相关论坛的。很高兴在PMGBA认识了Terror，是他给了我为口袋创作的机会。为《天空》作画的时候我已经高二了，不久后就升上了高三，学业的紧张令我很少有机会画画了（我并不是学美术的），不但不能为Terror的小说作图，我的原创漫画《Cards' Lord》也停载了将近一年。说起来，《Cards' Lord》受到口袋的影响也是非常之深的，虽然其主题是OCG的决斗，但套路用的却是口袋那一套：主角要遇上n名NPC，打败n名牌场场主，收集n个拼图，最后挑战四天王级别的人物，最终获得“Cards' Lord”的称号……连载刚开始时这个设定令不少OCG的饭笑翻了。兴许是画游戏王画多了，令我的画风偏真人向，所以我在画口袋的时候，不知不觉地把那种造型的人物画进来了。因为口袋的画风都比较卡通化，所以我很担心这样的画风大家是否受得了。为此我曾经请教过Terror，不过Terror认为重要的正是属于自己的画风，并鼓励我按照自己的风格来绘画就行。说真的，这两部作品对我的影响很大。作为一个漫画人，我觉得如果想自己的作品出色耐看，就要多向别人学习，吸取经验以力求自己的进步。

：从其他游戏或者作品里得到一些灵感也不是



不可以。各位玩家平时应该多看多读一些其他的作品，来增加自己的感觉，丰富自己的想象力。在“口袋迷8-阿修罗”的时候忽然冒出一位新画师，让大家打开眼界，这位画师就是同。超高强的本事也大家一惊。喜欢着口袋妖怪的同，据说也是个网游迷，请问同在画画的时候都是怎样的心态呢？是把画图当作一种任务吗？



：啊……超级开心的事情！特别是一边听音乐一边画非常HIGH！感觉上就象跟大家一起在冒险，因为米画的时候脑子里在翻滚着各位的样子和文文的情节……好玩。米画一张图都会有背景音乐（就是当时听的）来配呢Ⅲ米还真是个怪人……TT一说要写什么内容的东东，米就自动把故事代入网游模式……哈哈，每次都有大BOSS要轰……可惜米家拍拍还未修炼到家，不能象游戏里发必杀招。



：你心态真好，我想对你来说画画一定是非常快乐的事情。同接受过什么特别的训练吗，学画画学了多久啊，要画好的话，需要注意一些什么，你认为画画是重要的东西是什么，跟大家分享一下。



：画画是从小学6年级开始，那时候天天画小悟空和飞影…米果然是正太KONG，呵呵。要画好话最重要的就是HAPPY，挑个心情好的下午一直画到晚上……技术和效果什么的可以慢慢练习，抓住灵感和好的想法就立刻着手画，别错过了好的东西。多找喜欢的作品来模仿和学习，风格可以顺其自然，一路画一路培养就好。不行,肚子痛……去C。画画就是把自己的想法表达出来,不擅长文字的话就转来画画,有直接和痛快的感觉。特别是画自己喜欢的东东，超级幸福！



：找一些自己喜欢的作品来模仿并且学习，加强自己的基础无偿不是一件好事。那你跟TT一定合作的很愉快。在“阿修罗”里，法师部分虽然只有两张图片，但却给大家留下了不小的印象。这位画师就是卡力斯格，另外有个名字叫加加林，请问加加林，学画学了多久，你认为画画最重要的东西是什么？你有没有特殊的感觉来分享一下呢？



：首先多谢支持哈，学画的问题么，其实应该算从幼儿园时起吧。那时只是很喜欢涂鸦，直到上了初中后，由于是在素描班的缘故(现在回想起来那段时间真美妙)，画的东西终于“脱离毁眼，差不多可以看了。”之后到现在为止都是凭着自己的兴趣在坚持（虽然人极懒，但倒一直在画，呵呵）。至于画画最重要的东西，我也不敢乱说，个人的想法就是：能乐在其中。能从画画的过程中获得乐趣，你也会自觉不自觉地多画吧，而多画我认为是提高技巧所必须的。其他诸如结构，上色等技巧都可以后天再学。和这些相比，培养一门兴趣我觉得更困难（另外个人感觉，随兴涂鸦也对画画很有帮助的，大家多试试）。



：看来你已经画了很多年了。加加林好像在几个论坛都是绘画区的版主，对此会不会觉得骄傲。平时在画画的时候会不会考虑多看看其他人的画，会不会跟对方来比较。如果是画口袋迷的话，是处于一种什么心态？



：呃，这个问题，寒一下。首先水平还没到可以骄傲的程度，况且各个论坛都有比我强很多的人，我要做的就是与他们拉近差距，没有时间给我骄傲的。画画的时候我当然会去看别人的画，尤其是一些同人插画家的图。从名家的画中可以学到很多东西的，比如分镜，用色和笔触，等等。和一些画画的朋友比较各自的作品，探讨技术，当然也是我所乐衷的。个人而言是很喜欢那种气氛。至于画口袋迷，首先应该是出于对口袋妖怪的热爱，其次是我对自己的一种考验，看看自己画的东西能不能被大家接受。因为一方面我还在考虑画口袋妖怪的漫画的哈，也可以算是试验吧。对了，口袋迷给了我与G等朋友交流，合作的机会，真的是件美妙的事情呢，于是鸣谢一下。



：多谢加加林的一些意见，看来大家要画画首先要学会热衷于这件事情。既然画画如此，那估计写作也是如此。最后，终于来采访这个小组的写手Terror。请问你为什么会组成这个小组呢？有没有什么比较远大的理想。对于一个写手与一位画师，你觉得会有相同之处吗，合作起来会不会有很多问题存在？



：其实没有什么刻意的成立，只是大家兴趣相投就走到一起了。远大的理想暂时没有。写手谈不上，因为并不觉得自己写的多好，很多想要表达的东西表达不出来，只是已经尽力了。对于画师，我觉得相同之处是大家的出发点都是创作。同样都需要耐性与感觉。默契重要与否我不清楚，但目前为止合作起来还没有什么太大的问题。只是我既然选择了与哪位画师合作，我就完全的信任他。就可以放心的把任务交给他。他画什么样子，我都会满意。毕竟给写杂志不是我一个人的事。



：你的文章几乎期期都会在口袋迷出现，对此自己是不是很自豪，Terror在写东西的时候会觉得写作的时候是一气呵成的，还有哪些文章是写起来特别难写？有没有考虑过自己写文，自己绘图呢？



：自豪的同时也略带一些胆怯。写东西的时候没有太确定的，有时候能一坐一个通宵一直都在写。比如口袋迷6的有鬼，是用了两个通宵写的。而口袋迷8的阿修罗却用了几个月。没觉得哪些

特别难写，只要是有感觉，就可以一口气写下去。个人认为最重要的东西不能丢，那就是感觉。考虑过自己绘图，可惜目前还没那本事。



：听说你写东西都会不断融入一些自己生活的体会。对于每期的文章也是正负面反映很多。印象最深的就是“阿修罗”，当时在论坛闹的沸沸扬扬。有人发贴提意见给你说写的根本不适合学生们看，而有人却写出了“阿修罗”的赏析来大赞。对此你是怎样看的？你觉得写作最重要的东西是什么？



：融入一些体会是自然的，但具体是什么不想回答。在没有感觉的时候，写不出来。对于读者们的意见，无论是负面还是正面的我都喜欢看到。因为一件事情没有绝对的。全部都是负面我也不足为奇。我觉得写作最重要的就是要坦诚地面对自己，写自己想写的，要写的。如果压根没感觉，也就不想写，那干脆别写。写文不应该是强迫，而是一种体会。



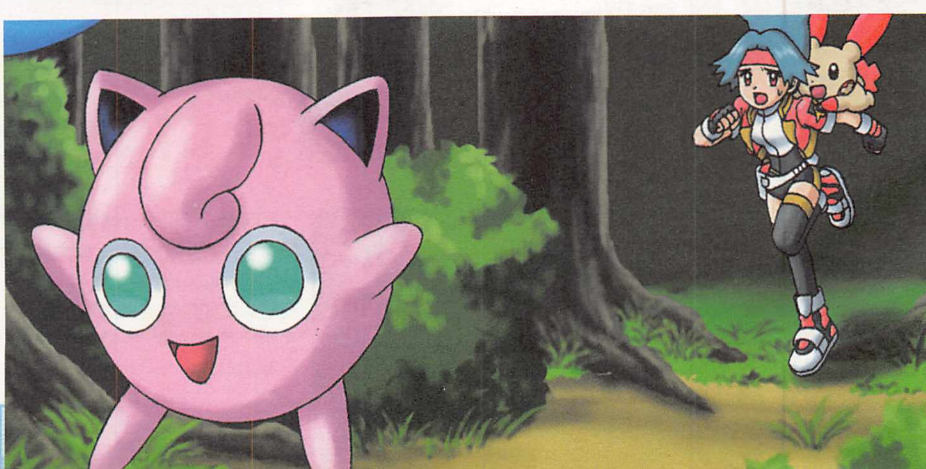
：你写的很好了，你做出来的已经给了你很多答案不是吗？另外听说你怪怪的是出了名的,以至于很多人都不敢接近你。对此有什么特别的看法没。最后能给大家多提些写作时候的建议吗？



：但口袋迷上面的小说会有多少人去看倒是真的。我确实有不热情的一面，不过倒不至于不能接近。没看法。建议吗…我觉得生活上每一处都可以得到一些建议吧，可能是听一首歌，或者看了一部电影，甚至有可能是玩游戏就忽然有了想要写出来的冲动。只是要有点耐性，去想，去思考，把他真正的写出来。我每次写东西都会听歌呢。



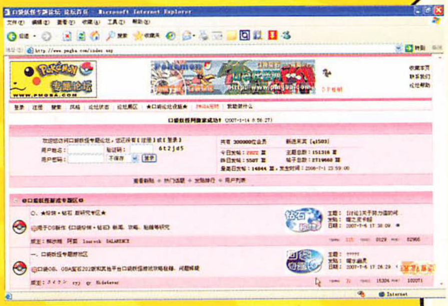
：看来你跟同一样在写东西的时候都会听音乐。灵感真的是从很多地方可以找到的,只是每个人都不一样而已。谢谢Terror的回答。也非常感谢你们这10人小组的参与(希望下次你们有自己的名字)。各位耐心看下来的读者们,现在创作时栏目也告一段落了。希望喜欢在文学与绘图方面发展的玩家能够从这几位的访谈中得到一些帮助。读者们要知道这采访的目的不是他们，而是他们的经验交流。多留意你身边的东西，多动脑筋，带动一点你的小聪明，多画多写，你会有不少的发现。最后谢谢大家的支持，快拿起你的笔开始写文画图吧！





口袋妖怪网（PMGBA）简介

【网站简介】

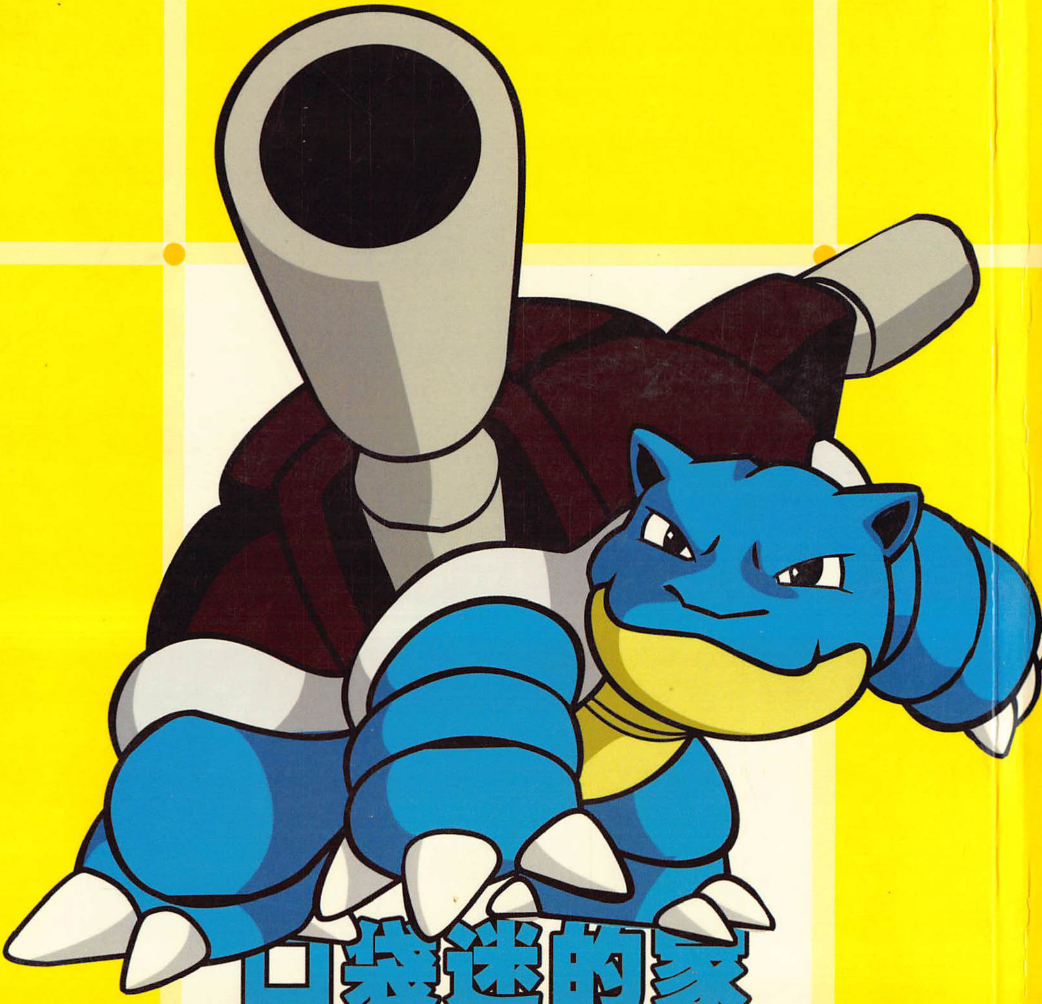


口袋妖怪网(www.pmgba.com)成立于2003年2月22日，现有注册会员30多万人，日均注册人数300余人，是国内集口袋妖怪杂志、攻略、秘籍、战术、金手指，宠物小精灵TV、影视、漫画，神奇宝贝绘画、文学、周边产品等全面研究的口袋专题游戏网站。长期以来，PMGBA在众多版主和会员的热情支持下，致力于口袋方方面面的研究，尽最大努力使国内的fans能够在第一时间掌握游戏攻关要诀、全面了解有关口袋妖怪的一切。论坛还开发口妖怪网络游戏——口袋妖怪在线宠物系统（http://www.pmgba.com/PM_petcenter.asp），全套系统包括宠物大厅、宠物商店、宠物银行、宠物资料柜台和事物所、PC中心、作战大地图等6大部分，是一套集口袋妖怪培养、冒险、捕捉为一体的培养游戏，随着新作《口袋妖怪珍珠/钻石》的发行，还特别追加了全部的493种精灵和新奥地图。

【站长介绍】

皮卡秋：网站创始人、站长，本名林晓平，1973年10月出生于福建省泉州市，1996年毕业于厦门大学，现回家乡工作。个人爱好专题集邮、口袋妖怪周边尤其是电子玩具的收藏。

PMGBA建站以来受到了众多热心朋友的支持和捧场，使得网站能够迅速发展壮大，皮卡秋在此向大家表示由衷的感谢！并决心以更大的努力将网站和杂志做好，让国人一起分享宠物小精灵带给我们的无穷乐趣！如果有意要进行共同研究或者广告合作的可加站长的QQ：20417。而与口袋相关的问题可直接在论坛上发布，不要通过qq询问，以留给站长更多的时间来维护网站。谢谢大家！



ISBN 7-88833-588-8
9 787888 335882 >

tanglangxia扫描制作

ISRC CN-Q06-06-330-00/A·J6
吉林音像出版社
定价:19.8元